全機種&全方位対応! 今号はエオルゼアの冒険を徹底ガイド!!

デンゲキニンテンドーDS 11月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年9月24日発行・発売 第10巻 第22号 通巻173号

電撃ゲームス

Vol.13
定価 650 YEN



そうだ、冒険者になろう。

総力特集
ファイナルファンタジーXIV
START UP GUIDE

広大な冒険の舞台・エオルゼアへ! 『FFXIV』の魅力と、プレイを始めるためのすべてをとことん解説!!

電撃ゲームスPUSH
『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の魅力とシリーズ14年の歩み

巻頭インタビュー
スクウェア・エニックス田中弘道氏が語る『FFXI』の8年間と『FFXIV』の展望

タクティクスオウガ 運命の輪
吉田明彦氏・政尾翼氏に聞く『運命の輪』のキャラクター作り

SQUARE ENIX Re:birth
『ディシディアFF』再び! 新キャラクターの魅力を開発陣に直撃!

極みの境地から見えたこと
国内唯一のFPSプロゲーマーに聞く、プロ活動と広がるゲームコミュニティ

Solatorobo Archives
設定資料とインタビューで世界観を紐解く連載第6回!

テイルズ オブ グレイセス エフ
馬場プロデューサーが語る『f』の真実

大神伝 ~小さき太陽~
チビテラス達と描く新たな筆しらべの世界

サガ3時空の覇者 Shadow or Light
19年の時を経て復活する『サガ3』の新たな魅力

龍が如く OF THE END
神室町崩壊!? 名越総監督の挑戦とメッセージに迫る

ロスト プラネット バウンドレイブン
『ロスト プラネット』の世界を描く連載コミック第7回!

PS3
PlayStation®3

F1 Formula 1™ 2010

Be The Driver, Live The Life

——レーサーの人生を体感せよ！

2010年10月7日 発売予定

価格 7,400円（税込 7,770円）

ジャンル：レーシング
PS3　　　：1人プレイ（オンライン通信時　最大2～12人プレイ）
Xbox 360 ：1人プレイ（Xbox Live対応　最大2～12人プレイ）



予約特典 予約して頂いた方に
オリジナル マジックインキ グリーン プレゼント!!
数量限定

※写真はイメージです。実際の商品とは異なる場合がございます。
※特典は数に限りがあります。予約特典は商品ご購入時にお渡し致します。
※実施店舗につきましては店頭にてご確認下さい。
※特典がなくなり次第、本キャンペーンは終了となります。
※「マジック」「マジックインキ」は株式会社内田洋行の登録商標です。

■カスタマーサポート 011-204-6339
■受付時間　10:00～17:00　■月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。※通話料がかかります。

CERO A 全年齢対象


XBOX 360
開発者インタビューや最新情報は、こちらをCHECK!
http://www.formula1-game.com/
codemasters


PS3
PlayStation 3
XBOX 360
プレイヤーが弱いうちは敵も弱い。そんなの都合良すぎる。
主人公には、悪を滅ぼす以外の使命があってもいいと思う。
いつからゲームは、観賞するものになったのか。
シナリオどおりに進むゲームなんて、レールに乗った人生と同じだ。
最近のゲームは、見た目のリアルばかり追ってないか。
レベル上げの作業は、モチベーションを下げる時間だ!!
ストーリーに変化がないのにもう1回やるのはムダだ!
STOP!
舞台は用意した。
あとは自由だ!
Fallout: New Vegas
フォールアウト: ニューベガス
2010.11.4発売予定
希望小売価格：8,190円(税込) ／ジャンル：RPG ／プレイ人数：1人
好評予約受付中!
http://www.bethsoft.co.jp/
予約特典
グラフィックノベル
初回購入特典
いずれかひとつが手に入る!
ダウンロードデータ
アイテムパック(全4種)
Fallout
NEW VEGAS
OBSIDIAN
entertainment
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
Fallout®: New Vegas™ © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. All Rights Reserved.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"PS3"は同社の商標です。Microsoft、Xbox、Xboxロゴ、Xbox 360、Xbox 360ロゴ、Xbox LIVE、Xbox LIVEロゴ、は米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標または商標です。
CERO
Z
18才以上のみ対象

電撃ゲームス Vol.13 CONTENTS 1



COVER ファイナルファンタジーXIV

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です。


NINTENDO DS
STAR★FISH
時は大正十二年――。
世界は再び狂気につつまれる…
事件の手掛りを入手する
アドベンチャーモードと、
キャラクターを操作し、刻一刻と
過ぎる時間の中で解決を目指す
リアルタイムモード。
人知を超えた事件の先で、
プレイヤーを待ちかまえるものとは。
草薙邸・応接間
草薙 祥
じいや、じいや！
早くお医者さんを呼んで！
それと……
火曜日
帯刀 空念
ハッハイ、かしこまりました。
ここからだと、その少女が
生きているのか、それとも
死んでいるのかも判らない。
バルコニー
6/20
月曜日
何かある気配を感じるのだが…
本作：主人公
SHO KUSANAGI
草薙(くさなぎ) 祥(しょう)
東京 Twilight Busters
～禁断の生贄帝都地獄変～
2010年
10月14日発売予定
ジャンル
大正怪奇冒険譚
希望小売価格
5,040円(税込)
CERO D 17才以上対象
公式ホームページ http://www.s-f.co.jp/soft/ds/ttb/
発売元：
株式会社スターフィッシュ・エスディ
東京都杉並区高円寺南4-22-2フジビル4F
http://www.s-f.co.jp
©2010 STARFISF-SD Inc. 資料提供／博文館新社
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

CONTENTS 2

G A M E　I N D E X

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.278のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている

田中弘道

Hiromichi Tanaka



冒険者とともに歩み、成長し続ける2つの悠久の大地

『ファイナルファンタジー』の生みの親の1人であり、
シリーズの名を冠する2つのMMORPGをプロデュースする田中氏。
今回はその田中氏に『FFXI』のこれまでとこれから、
そして新たな冒険の地『FFXIV』について、本誌編集長であり、
「電撃の旅団」の一員でもあるOshoが聞く。

オフラインでもオンラインでも RPGの根幹は「パーティプレイ」

——いよいよ『ファイナルファンタジーXIV（以下、XIV）』がサービスインということで、今が一番忙しい時期だとは思われますが、今回は改めて『ファイナルファンタジーXI（以下、XI）』と『XIV』の2つのMMORPGについて、あわせて話をお聞きできればと思います。が……その前に、まず『ファイナルファンタジー（以下、FF）』シリーズ初期のお話もうかがえればと。田中さんは初代から『FF』シリーズに関わられていて、その後も手がけられた作品の多くはRPGですよね。

田中弘道氏（以下、敬称略）：そうですね。何年か前に『FF』20周年を迎えましたから、もう20数年前ですか……。一時期はアクションゲームも作っていましたけど、振り返るとやはりRPGが多いです。

——もともとRPGはお好きだったんですか？

田中：学生時代に坂口（博信氏）さんと『ウィザードリィ』や『ウルティマ』にハマったのが、この業界に入るきっかけなので、やはり根っこはそこにある感じです。

——そこから1作目の『ファイナルファンタジー』が生まれたわけですが、初期の『FF』シリーズでは、主にバトルシステム関連を担当されていたのでしょうか？

田中：バトルだけでなくシステムまわり全般、言ってしまえばストーリー以外を全部ですね（笑）。シナリオは坂口さん達がやっていたのでお任せして、私は自分がやりたい部分をやっていた感じです。

——『FF』は当時から、タイトルごとにシステムがガラリと変わっていましたが、なかでも『Ⅲ』のジョブチェンジシステムはすごく印象的で、その後も『V』に採用されたり『XI』にも継承されました。やはりジョブシステムというものに対するこだわりは『Ⅲ』の時代からからずっと生き続けていたんでしょうか？

田中：スタンドアローンであれ、マルチプレイであれ、やっぱりRPGの根幹はパーティプレイだと思うんです。そのパーティのなかでの役割分担を「ジョブ」という形で表現したのがあのシステムですね。なので、あの設計自体がゲーム性そのものになっているといっていいかもしれません。

——ちなみにDS版『Ⅲ』では、新しいアビリティの採用などでジョブバランスが大きく変更されました。やはりあれは『XI』の経験を踏まえてのフィードバックだったんでしょうか？

田中：そうです。振り返ると、オリジナルの『Ⅲ』では、プレイヤーが成長していく過程でジョブをどんどん変えていって、最終的には「忍者」と「賢者」という、いわばエリートクラスのジョブになることが目的でした。

——確かにラスボス戦の編成はほぼ決まりでしたよね。

田中：ところが『XI』では、その役割分担が最後まで続き、ジョブが各プレイヤーのアイデンティティになっている。戦士が好きな人は戦士のままで究極形を目指すようなスタイルになっているんです。そこで『Ⅲ』をDSに移植する時にはそれを踏まえて変えてみようと。だからユーザーの方が好きな編成のパーティで勝てるように、エリートクラスだった忍者、賢者を、戦士などと同じレベルに配置し直したんです。

——私自身もそうなんですけど、『XI』ではプレイヤーのジョブに対するこだわりが想像以上に強いですよね。一方、最新作である『XIV』の「アーマリーシステム」ではその部分がガラリと変わっていますが、改めてそのコンセプトの違いをお聞かせください。

田中：『XIV』ではあえて今まで『FF』で使ってきた“ジョブ”という言葉を使っていないんです。剣術士や幻術士といった“クラス”で覚えたアビリティを組み合わせることによって、「自分でジョブを作り出してもらう」というコンセプトになっています。

——βバージョンの時点でも、最初はみんなどんどんクラスを変えてアビリティを覚えて、それを組み合わせて使っている人が多い印象です。

田中：『XI』のシステムだと、忍者ならサポートジョブは戦士がいいといったように、ジョブとサポートジョブの組み合せがある程度決まってしまいます。そこの組み合わせの自由度をもっと上げたかったんです。さらにソロで活動する場合と、大人数のパーティで活動する場合では役割が変わってくると思うので、その戦術自体もアビリティを付け替えることで変えられるように。立ち振る舞いごとにアビリティの組み合わせを変えられるような、限定しない形にしたいなと。だからパーティのなかで自分が求められている立場が攻撃的なものであれば、攻撃に特化したアビリティだけをつければいいですし、回復役であれば攻撃系のアビリティは全部外しちゃってもいい。ですから本来であればアビリティのセットを何パターンか保存して、素早く変えられるようにすべきなんですが、現時点では未対応なので、いずれアップデートで対応できればと思っています。

——『XIV』では人それぞれで異なるカスタマイズができることがポイントになってくるわけですね。すると、プレイヤーがいろいろな役割を担う一方、いわゆるロールプレイとしての「プレイヤーごとのアイデンティティ」は、どの部分で顕著になってきそうでしょうか？　例えば『XI』の場合なら、「あの人はナイト一筋」といった認知のされ方があったと思うんですが。

田中：『XI』でのコミュニティとしてはリンクシェルという緩めのグループの概念がありましたが、今回の『XIV』では「カンパニー」というシステムに基づいた、もっと強固な集団を形成できるように考えています。ですからフレキシブルにカスタマイズができる反面、『XI』以上に“集団の中での個人”という考え方が強くなっていき、その中で誰がどういう役割になるかは、おのずと決まってくるだろうと思っています。

——βバージョンでは「カンパニー」が未実装なため、いったいどんなものになるのかが一番気になるシステムですが……。

田中：カンパニーについては製品版発売後にバージョンアップで実装していく予定なので、まだナイショで（笑）。まずはサービスインにあたって、従来のリンクシェルを実装しつつ、いずれは同じ旗の下に集う集団として「カンパニー」を形成して、もう少しギルドやクランっぽい活動ができるようにしたいというのが目標ですね。

——ギルドとしての活動となると、今までのリンクシェルよりも大規模な集団がイメージされるんですが、コミュニケーション手段も、従来とは違った独自のものが用意されるのでしょうか？

田中：ゲーム中の会話としては、リンクシェルで完結していると思うので、あとはゲーム外の部分ですね。

——というと、やはりWebを活用するといった？

田中：『XI』ではプレイヤーが外部の掲示板などを利用して戦略会議をしたりというケースがありましたが、今回は我々が提供する形でもプレイヤーサイトというコミュニティを用意しています。

「『FFXIV』では『FFXI』とは違う、もうひとつのベストの形を実現させたいんです」



RPGの本質を見据えた10年以上にわたるMMORPGとの関わり

「RPGの根幹はパーティプレイ」と語る田中氏は、初期『FF』シリーズや数々のRPG制作を踏まえ、RPGにおけるパーティプレイの究極形ともいえるMMORPGの開発に着手。そしてその歩みは10年以上を数え、ついには『FFXI』と『FFXIV』の2作品を同時に手がけるに至る。長寿作品と最新作、それぞれが見据える未来とは？

WORKS
主な作品

発売年	主要作品／機種（制作内容）
1987年	ファイナルファンタジー／FC（ゲームデザイン）
1988年	ファイナルファンタジーⅡ／FC（ゲームデザイン）
1990年	ファイナルファンタジーⅢ／FC（ゲームデザイン）
	Sa・Ga2 秘宝伝説／GB（シナリオ、ゲームデザイン）
1993年	聖剣伝説2／SFC（プロデュース、シナリオ、ゲームデザイン）
1998年	ゼノギアス／PS（プロデュース）
1999年	デュープリズム／PS（プロデュース）
	クロノ・クロス／PS（プロデュース）
2002年	ファイナルファンタジーXI／PS2・PC・Xbox360（プロデュース）
2006年	ファイナルファンタジーⅢ／DS（エグゼクティブプロデュース）
2010年	ファイナルファンタジーXIV／PC・PS3（プロデュース）

田中弘道 PROFILE
株式会社スクウェア・エニックス コーポレート・エグゼクティブ。『FFXI』『FFXIV』の両タイトルでプロデューサーを務める。

──ちょっと形は違うのかもしれませんが、SNSのようなコミュニケーションがいずれは可能になっていくと。そうなるとゲームとWebとの関わりは、『XI』とはまた異なる形になりそうですね。

田中：ほかの部分もそうなんですが、今回は『XI』とはまったく違う視点でいろいろと設計されているので、そこは私自身も楽しみにしている部分です（笑）。

『XI』の8年間 さらに9年目、10年目の展望

──ここからは『XI』の初期の話に遡ろうと思います。そもそもスクウェア・エニックス初のMMORPGを、しかも『FF』のナンバリング作品として作るというのは、今振り返っても大変だったと思うのですが、当時一番苦労したのはどのような部分だったのでしょうか？

田中：まずは環境的なものですね。開発時は、まだPS2にハードディスクや、それに基づいたネットワーク機能もなかった頃ですから。さらにコンシューマで開発する時点で、すでにPCでの展開を視野に入れる必要がありました。今もそうですけど、欧米で主流となっていた『ウルティマ』や『エバークエスト』などのMMORPGは、すべてPCがベースなんです。それらがすでに市場を築いている以上、やる以上は最初から海外でも受け入れられるようなグローバルでの展開を考え、さらにMMORPGとして完成したものでないと、そこは切り崩せないだろうと思っていました。

──『XI』以降、マルチマッチングタイプのRPGやアクションを除くと、ハードディスクを使ったMMORPG的なゲームで成功したタイトルは数少ないですよね。本当にそれ自体がすごい冒険だったんだなと思います。

田中：冒険でしたけど、やらないと成功もないですから。具体的には、サービスイン後にバージョンアップで進化していくというMMORPGの特性上、PS2にハードディスクとネットワーク要素が採用されるという話がSCEさんからあってからが本格的なスタートでしたね。

──僕らプレイヤーも、まずハードディスクを手に入れることが最初のミッションでした（笑）。そんななかで2002年にサービスが開始されてから8年以上が経つわけですが、最初のロードマップとしては何年くらい先まで考えられていたんでしょうか？

田中：5年はやらないと採算が取れないだろうなと思っていたので、まずそれくらいは続けようと。だから「5年先にプレイしてもイケてるスペックじゃないとまずいよね」ということで、目標となるPCのスペックを決めました。当時はハイスペックすぎるという意見も多かったですが、やっぱりそれをやっておかないと、もっと早い段階で古びてしまったかもしれません。

──当時の編集部の多くのPCでは『XI』が十分に動かなくて、自然とPS2でのプレイが中心になっていましたが、いつの間にかノートPCでも普通にプレイできるようになりましたよね。

田中：今は『XIV』がそんな状態だと思いますが、基本は『XI』のときと同じ考え方です。だからβバージョンの段階でも、PCのスペックが足りていないと感じるユーザーさんは多いのではないでしょうか。まあ私自身もその1人なんですが（苦笑）。なので、現時点ではいろいろなオプションを調節することで、もっとロースペックな環境にも対応したいとは思っています。

──次に、最近の『XI』のゲーム内の動向としては、レベルキャップの開放と拡張コンテンツ「禁断の地アビセア」の登場が大きな話題となりましたが、今後の9年目、10年目に向けての展望はいかがでしょうか？

田中：今ちょうど開発チームと、1年先くらいの話をしているところなのですが、やっぱり全体的にプレイヤーのレベル層が上がってきているので、ハイエンドプレイヤーに向けたコンテンツの拡充を第一に優先すべきだろうと考えています。一時期はレベルシンクのようなローレベルプレイヤー向けの施策も多く投入してきましたけど、今後はよりハイレベル向けのものが多くなってきそうですね。

──確かに、今はレベルキャップに達すること自体が非常にスムーズになっていますよね。最近ログインしていない人に、1日でレベル75→80になるような現状のレベルの上がり方を説明すると「ウソだろ!?」って驚かれますから（笑）。昔はレベルを上げることが最大のモチベーションでしたけど、今はそこをサクサクと進めて、その先にあるものをじっくり楽しむというスタイルにシフトしている印象があります。ちなみに約6年ぶりにレベルキャップを解放した経緯というのは？

田中：レベル75という制限のなかでできることがだいぶ限られてきていた、という点が大きいですね。レベルキャップを解放すれば、サポートジョブとして使用できるアビリティも増え、よりハイブリッドな動きができるようになるかなと。途中段階では、従来のようにメリットポイントで修得する形でアビリティを追加する案もあったのですが、実際に海外などでアンケートを取ったところ、聞くまでもなくレベルキャップの開放を希望する人が多く、やっぱりレベル上げのほうがみんなのモチベーションになるだろうと。ただ、従来のコンテンツはレベル75制限下での戦略を追求してきたものですから、レベルを上げるということは、今まで調整したものを一度捨てることになってしまう。モンスターでいえば、レベル75でギリギリ倒せるような設定だったやつが、いきなりザコになるわけですから。そこは開発としては勇気がいるし、現場にも覚悟が必要だったと思いますね。

──先日のバージョンアップで最新の拡張コンテンツ「アビセアの死闘」が追加されましたが、この「アビセア」シリーズ第2弾の最大の見どころはなんでしょう。

田中：前回の「禁断の地アビセア」にあったようなNMも大量に追加されていますが、報酬としてのAF（アーティファクト）3に該当する装備が、一番の目玉になると思いますね。全ジョブぶんありますし、デザインも今までのイメージとは違うものを用意しています。デザイナーは苦労したと思いますが。

──待望の忍者の頭巾や、からくり士の奇抜な頭装備は驚きだったので、入手を楽しみにしています（笑）。

『XI』の進化系としての『XIV』 『XI』と異なる答えとしての『XIV』

──さて、いよいよサービスインを迎える『XIV』ですが、『XI』とは違う方向性で考えた部分、逆に『XI』を踏襲した部分について、改めてお聞かせください。

田中：まず私の中で『XI』は自分が考えるMMORPGとしてのベストの形であり、8年間でかなり「やりきった」感があったんです。でも私とは違う考え方もあるだろうし、ベストは1つではないと思うので、『XI』とは違うベストの形はなんだろうということをディレクターの河本（信昭氏）達に考えてもらって、それを実現してもら

「新しいものを届けたら、すぐにユーザーの方の声が返ってくる。」



FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI



◀8年間の歴史は、同時に冒険者＝プレイヤー達の歴史でもある。電撃PSを中心に活動し続ける「電撃の旅団」も8周年！



◀最新拡張コンテンツ「アビセア」3部作。9月に第2弾『アビセアの死闘』が登場し、さらに新たな世界が広がる。

解説 1 FINAL FANTASY XI

8年以上を経て、今も進化を積み上げ続ける礎

シリーズ初のMMORPG、その成長は今もなお続く……

『ファイナルファンタジー』シリーズ初、そして家庭用機初のMMORPGとして、2002年5月にPS2でスタート。のちにWindowsとXbox360でのサービスも開始された。その歩みはすでに8年を超え、数々のバージョンアップや拡張ディスク＆コンテンツの発売などを経た結果、全世界での展開、20種に及ぶジョブや壮大な世界観、無数のコンテンツが生み出すプレイの広がりは、国産RPGのなかで唯一無二の存在といえる。

 イラスト／末弥純

ったのが『XIV』です。そもそもの発端は、『XI』が8年経ち、MMORPGに限らず最新のゲームのグラフィックと比べるとどうしても見劣りしてしまう部分がある。そこを今の技術で作り直すことを考えた際、『XI』を移植するくらいなら新しい『XIV』を作ろうというところからスタートしているんです。そして新作を作る以上は同じことをやってもおもしろくないというのが開発者全員の想いなので、オートバトルではなくコマンド入力式にするとか、立ち位置を踏まえた戦闘システムにするとか、ジョブシステムをより流動的にしたアーマリーシステムの採用とか、さまざまな新要素を投入しています。その一方で、リンクシェルの仕組みやグローバルのクロスリージョンのシステムなど、『XI』と同じコンセプトのものも脈々と残ってはいますね。

――基本の民族を『XI』の種族に近い形にしたのは、『XI』のプレイヤーに対しての、アバターとしての親しみやすさを意識された結果でしょうか？

田中：そうですね。新しいゲームではありますけど、今までの『XI』のユーザーさんが遊べるという前提で考えていますので、慣れ親しんだキャラクターで『XIV』でも活躍できるようにしたいなと。さらに＋αとしては、ミスラの男性やガルカの女性に位置するような民族の案も計画段階では結構あったんですけど、残念ながら開発上のいろいろな事情で、今のところはお蔵入りしています。何か機会があれば復活するかもしれませんが。

――今回の冒険の舞台になるエオルゼアについては、『XI』のヴァナ・ディールとはどのような違いのある世界でしょうか？

田中：最初にヴァナ・ディールと明確に変えた部分は、「オーバーテクノロジーのない世界」を作るということです。ヴァナ・ディールには各地に過去のオーバーテクノロジーの遺産であるオーパーツが散りばめられていましたが、今度は単一の時代考証の中で文化レベルを合わせて、いわゆるSFっぽい匂いのない範囲で世界を創っていこう、というのが最初のコンセプトですね。

――フィールドも今回はすごく広くてシームレスになっていて、エリアが変わると音楽もスムーズに変わっていくのが印象的です。音楽は植松（伸夫）さんがすべて作曲されているということですが。

田中：今回はリージョンごとの特性を大事にしているので、各リージョンのフィールドの曲とフィールドで行われるバトルの曲、さらにギルドリーヴの曲が全部セットになっています。3つの曲を続けて聞くと、その地域のコンセプトみたいなものがわかるのではないでしょうか。さらに今回、植松さんにはグラフィックの素材を渡したあとは自由な発想で作曲してもらっているので、いわゆるゲームっぽくない曲もあり、だいぶ新鮮な響きになっていると思います。

――システム面ではギルドリーヴに象徴されるように、「短時間のプレイでも楽しめる」というのがひとつの大きな軸になっています。サービスイン後は、具体的にどういうプレイを想定されているのでしょうか？

田中：βテストではギルドリーヴをソロで使い切ってしまう人が多かったですが、あれはもったいない。ギルドリーヴはパーティプレイを促すための要素でもあるので、共有していくつものギルドリーヴをこなすことで、周辺にいるモンスターを倒すよりも数倍のペースで成長できるんです。自分に付き合ってもらう代わりに、あなたのもやってあげるという風にギブアンドテイクでやっていくと効率がいいので、そのへんは製品版でもっと浸透するといいですね。

――これもプレイ時間に関することですが、さまざまな意見のある潜在値（あまりに長時間連続してプレイすると、経験値などが減少するシステム）についてもお聞かせください。

田中：潜在値については、ちょっと言葉だけが間違って伝わっているみたいなんですが、そもそもこのシステムは熱中しすぎる人対策として実装したもので、私達の感覚では95%以上のプレイヤーにはほとんど影響がないと想定しています。大半のプレイヤーには潜在値の存在すら認識できないんじゃないですかね。時間設定を1日8時間にするのか10時間にするのかなどは調整中ですが、ヴァナ・ディールにもいたように、エオルゼアにずっと住んでしまいそうな人が、健康を害する前に現実に戻るきっかけになってくれれば……というメッセージでもあります。あとはRMT業者対策も兼ねており、最終的に本当に困るのは業者だけになるのではないでしょうか。

――ひょっとしたら、記事用に長時間プレイする我々＝電撃の旅団も対象になるかもしれませんが、そこは適度に現実に戻るということで（笑）。

MMORPG作りの楽しさと難しさ そして今後の展開は……？

――田中さん達開発チームの方々は、『XI』の立ち上げから約10年間、ゲームを作り、維持し、プレイヤーとともに歩んできているわけですが、MMORPGを作る上での最大の難しさと楽しさはどんな部分でしょうか？

田中：楽しさから先に言ってしまうと、作っているものに対するユーザーさんの声がすぐに返ってくることですね。しかも自分でゲームの中に入って一緒に遊べば「おもしろい」とか「つまらない」という意見を直接言ってもらえたり、目の当たりにできる。これは非常に開発冥利に尽きる「やっていてよかった」と思う部分です。パッケージのタイトルだと「あぁしまった…」と思っても、何年後かの次の作品で返すことしかできませんけど、MMORPGなら次のバージョンアップに生かせるし、そのキャッチボールをユーザーさんと一緒にやっていけるのが醍醐味といえるでしょう。一方、難しい部分としては、実はファミコン時代から変わっていないのですが、一番はデータの容量の部分です。MMORPGではROMではなく、サーバとクライアントという関係になりますが、パケットの中に1ビット単位でどうデータを詰め込んでやりくりするかが重要なのは変わらないですね。何か新しいことをやるにしても、すでに容量が一杯なかなかで何かを落としてでもそれを入れるべきなのか、毎回その判断の繰り返しです。ファミコン時代からROMカセットの容量と戦ってきて、CD、DVDと容量の上限がどんどん上がってますが、毎回埋まるのはアッという間で（笑）。入りきらないものをどう削るかというのは、通信の世界でもやっぱり同じなんだと実感しました。

――では最後に、今後の展開などについてこっそりお話できるものがあれば（笑）。

田中：詳しくはまだ言えないですが、『XIV』についてはもう来年の冬くらいまでのマイルストーンが完成していて、近いうちに大まかな流れについて発表できると思います。かなりスケジュール満載な感じになってますよ。

――私自身、『XIV』がどう始まり、進化していくのかを、いちプレイヤーとして見届けたいと思っています。

田中：ぜひエオルゼアの世界を楽しんでください！

（取材・文責：電撃の旅団 Osho）

そのキャッチボールがMMORPGならではの醍醐味ですね」



解説2

FINAL FANTASY XIV MMORPGとしてのもうひとつの挑戦 そしてそこから生まれる新たなる絆



▲アクションの入力方式は自らカスタマイズすることに重点を置いたシステムに。



▲最高レベルのグラフィックで描かれる世界。『XI』同様、物語の魅力にも期待が高まる。

いよいよスタートとなる、MMORPGとしての新たな『ファイナルファンタジー』

エオルゼアと呼ばれる広大な世界を舞台に、新たに紡がれる物語と冒険者たちの絆。武器を持ち替えることでクラスが変わる"アーマリーシステム"や、短時間のプレイでもテンポよく成長できる"ギルドリーヴ"などの独自システムを多数搭載。先行して『コレクターズエディション』購入者向けのサービスがすでにスタートしており、9月30日にはいよいよ正式サービスが開始。PS3版も2011年3月発売予定となっている。

総力特集

9.30 冒険者達は

次世代のオンラインRPGをリードする作品として期待を集める『ファイナルファンタジーXIV（以下FFXIV）』。正式サービス開始直前の今回は、プレイ前に知っておきたい知識を3つのカテゴリーに分けてお伝えしていく!!

次世代の冒険の世界を総力30ページで先行ガイド！

シリーズ14作目にして、オンラインゲームとしては『FFXI』に続き2作目となる『FFXIV』。30ページにわたる総力特集で贈る今回は、世界観やシステム、始まりの地となる3国のマップやショップなど、序盤で役立つ基本情報をフォロー。先行発売されたWindows版のコレクターズエディションで、すでにエオルゼアの冒険を始めている人も必見の内容だ。



FINAL FANTASY XIV START UP GUIDE

FINAL FANTASY XIV

PC 2010年9月30日発売予定 ※1　PS3 2011年3月上旬発売予定

■スクウェア・エニックス　■MMORPG（オンライン専用）

※1 CE版は9月22日発売／通常版、CE版ともにオープン価格／料金は30日¥1,344（税込）

エオルゼアへと降り立つ！

その美しき世界 WORLD GUIDE

新たな冒険の舞台となる世界、エオルゼア。冒険者たちの拠点となる3つの都市国家と、そこで暮らす多種多様な民族。そして、人間達の脅威となる蛮族達……。この世界に関する、さまざまな知識をまとめて紹介していく。

エオルゼアの都市国家と対立する勢力



p.14

システム SYSTEM GUIDE プレイ前に覚えておきたい

アーマリーシステムやクラスを分析





◀▶アーマリーシステム以外にも、クエストを総括するギルドリーヴなど、これまでのRPGにはない新機軸のシステムが満載。プレイを始める時点で混乱しないよう、事前に知識を頭に入れておこう。

p.16

自分でカスタマイズできるバトルシステムや、いつでもどこでもクラス替えができるアーマリーシステムなど、基本的なシステムを詳しく解説。ゲームの根幹となるシステムばかりなので、しっかり把握しておきたい!!

エリア AREA GUIDE 最初に訪れる3つの国

プレイヤーは、最初にリムサ・ロミンサ、グリダニア、ウルダハの3つの国から初期開始国を選択できる。その3国のマップや周辺エリアの見どころなどを紹介！

プレイに役立つ街のMAPもあり！



p.30

◀国ごとのマップに加え、ショップ情報や主要NPCなど、冒険序盤で役立つデータも満載！

CHECK

Windows版をプレイするための推奨環境とは？

右の環境を満たせば、通常の描画設定でのプレイはOK。なお、この環境を満たせずとも、ベンチマークスコアでLOW3000以上ならば、コンフィグでグラフィックを調整すればプレイは可能だ。まずは公式サイトでオフィシャルベンチマークをダウンロードして、スコアを計測！（http://www.finalfantasyxiv.com/media/benchmark/jp/）

■推奨動作環境

OS	Windows 7 32bit / 64bit（※1）
CPU	Core i7 2.66GHz以上
メインメモリ	4GB以上
HDD/SSD 空き容量	インストール:空き容量 15GB以上 ダウンロード:マイドキュメントのあるドライブの空き容量 6GB以上
グラフィックカード	NVIDIA GeForce GTX 460以上（ビデオメモリ768MB以上）
サウンドカード	DirectSound 互換サウンドカード（DirectX 9.0c以上）
通信環境	ブロードバンド以上（常時接続必須）
画面解像度	1,280×720ドット/32bit
DirectX	DirectX9.0c
その他	マウス、キーボード、ゲームパッド

TOPIC 関連情報

1. Windows版は2つのエディションがある！

Windows版は、通常版とコレクターズエディション（以下、CE）の2種類があり、それぞれ発売日と特典内容が異なる。CE版はすでに発売中で、9月22日より先行ログインが可能。また、両方にゲームインアイテムが特典として同梱されるが、もらえるアイテムは異なる。



CE版特典
◎9月22日から先行ログイン可能
◎オリジナルタンブラー
◎メイキングDVD
◎オリジナルセキュリティトークン など

■各エディションのインゲームアイテム

パッケージ	インゲームアイテム	効果
通常版	ガーロンドゴーグル	スキル成長率アップ
CE版	オニオンヘルム	行動不能時ペナルティ軽減

2. サントラCDが9月29日に発売！

植松伸夫氏が全曲の作曲を担当した本作の楽曲が、2つのパッケージでCD化！　フィールドの曲を収録した『FINAL FANTASY XIV／Field Tracks』と、バトル曲を収録した『FINAL FANTASY XIV／BattleTracks』の2種で、9月29日に同時発売（各¥1,500／税込）（※2）。

3. 『FFXIV』と『FFXI』の契約Wキャンペーン

『FFXIV』と『FFXI』の両方を契約することで、3つの特典をもらえるキャンペーンを実施中。特典は、『FFXIV』用ゲームインアイテム「エルメスのくつ（移動速度が上がる）」や『FFXI』の月額料金割引など。詳しくは、公式サイトをチェックしよう！（※3）



エルメスのくつ

4. 発売記念イベントが9月14日に開催！

『FFXIV』のナンバーにかけて、9月14日に開催された発売記念イベント「エオルゼア プレライブ」。イベントはメインテーマ「Answers」の演奏から始まり、作曲家の植松伸夫氏＆田中弘道氏のオープニングトークへ。そこでは今回の意気込みなどが、植松氏により熱く語られた。そして注目は、開発スタッフによるトークショー。『FFXI』好きでも有名な声優の中村優一氏が司会を担当し、次々と『FFXIV』に対するアレコレが開発陣へとぶつけられた。オープンβから製品版へ変わる点や、今後予定されている内容など興味深い情報が盛りだくさんだったライブの詳細は、Webでも確認できるので、製品版を始める前にぜひアクセス！　http://jp.finalfantasyxiv.com/event/prelive/report.html

※1：64bitOSはWOW64（Windows on Windows 64）での動作です。
※2：収録曲の詳細は公式サイト（http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/ffxiv/）
※3：特典を利用するには、スクウェア・エニックスアカウントと、プレイオンラインＩＤのリンクが必要。

World Guide 人間と蛮族が織り



Ishgard（イシュガルド）と読める謎の国家。険しい山々に囲まれており、そこに到達することは、かなり困難な道であることが想像できる。

エオルゼアの大陸西端に位置する都市国家、シャーレアン。ほかの都市よりもずいぶんと離れているが、位置的にほかの都市と海路でつながっている可能性はありそうだ。

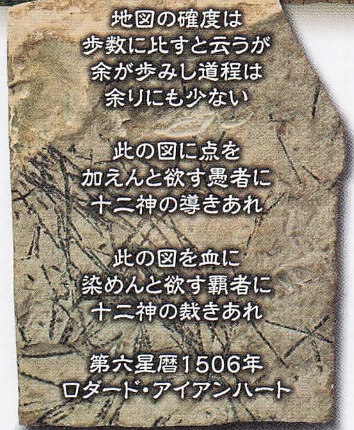
北方には、ガレマール帝国の領土が広がっている。冒険者たちの旅に、どのようにかかわってくるのだろうか？

グリダニアの東方に位置する都市、アラミゴ。15年前、ガレマール帝国の侵攻によって滅ぼされた国だ。

ラノシアの北方、山岳地帯にはコボルドの領地オ・ゴモロが広がる。なお、リムサ・ロミンサからアルデナード大陸に行くには、船を要する。

エオルゼア全図

15年前、東の大国ガレマールによって6大都市の一強国アラミゴが陥されたことを機に、情勢が一変したエオルゼア。帝国の脅威にさらされたエオルゼア諸都市は、密かに軍事同盟を締結。「凪の時代」と呼ばれる、暫しの平和な時代を迎えた。今は各国が正規軍の整備を進め、傭兵や退役兵たちが職に溢れている。



3つの国家といまだ見えぬ国々

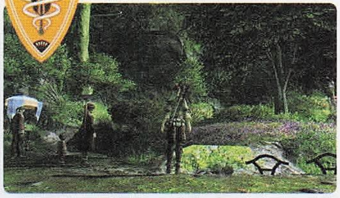
エオルゼアは、十二神という宗教観を共有した、小大陸アルデナードと周辺の島々に点在する都市国家からなる文明圏。そこには数多くの国家が存在するが、なかでも重要なのが、リムサ・ロミンサ、グリダニア、ウルダハの3国だ。プレイヤーはこれらから1つ、最初に訪れる初期国家として選択でき、それによって、オープニングや序盤のメインクエストが変化する。なお、3国以外にもいくつかの都市が存在するが、それらの詳細は不明。実際にその足で訪れてみてほしい。

リムサ・ロミンサ



▲強力な海軍を持つ海洋都市国家。小島や岩礁などを鉄橋で繋いだ構造となっており、どこからでも海を臨める美しい街並みが特徴。

グリダニア



▲深い森林に囲まれた森の都。国というより自然公園のような雰囲気で、神秘的なイメージ。住民たちも、どこか素朴な印象を受ける。

CHECK

物語のキーワードと過去を追体験する力とは？

本作では、メインクエストをクリアしていくことで、壮大なストーリーが語られていくことも大きな魅力の1つ。そのストーリーの中で、重要なカギとなるのが「過去を追体験する力」だ。これはプレイヤーが持っている能力の1つらしく、どうやらこの物語の根幹に大きく関係してくるようだ。今はまだその力の詳細はまったく不明だが、もしかするとクリスタルの力と何か関係があるのだろうか？　さらに、このメインクエスト以外にもクラスクエストと呼ばれる、クラスごとのストーリーも用意されている。これをクリアしていくことで、エオルゼアの世界をより深く知ることができるようだ。



▲オープニングで見る不思議な力。この力の秘密を、プレイヤーは自らの手で解き明かしていくことになりそうだ。

ウルダハ



▲岩石砂漠に栄える交易都市国家。興行施設を中心に栄えており、活気にあふれる。街並みも綺麗に区分けされ、歩きやすいのが特徴だ。

エオルゼアのんびり紀行　3国間を旅してみよう!

最初に選べる3つの都市国家同士は、道を外れないよう歩いていれば、比較的安全に行き来できる。もちろんフィールドは広いのでかなりの長旅となるが、冒険をスタートしたばかりのキャラでも旅は可能。もしフレンドが別の都市国家でスタートしたとしても、出会うのはそう難しくなさそうだ。戻るときもデジョンやテレポを使えば一瞬。エオルゼアの地に降り立ったら、まずは3国を見て回るのもいいかもしれない。

成すエオルゼアの構図とは?

エオルゼアで暮らす多彩な民族&部族

エオルゼアには5種類の民族が存在し、それぞれが2つの部族に分かれている。この民族と部族によって初期能力値が異なってくるが、冒険開始後の努力しだいで、弱点を克服することもできるはずだ。ここではそれぞれの特徴をまとめたので、キャラ作成時の参考にしよう。



各民族につき2つの部族がある。なお、ミコッテとルガディンのみ、性別は1つしか選べない。



▲髪型や顔のパーツなどは自由に変更可能。同種族でもまったく同じ容姿を見かけることはほぼないほどだ。

■エオルゼアの民族と部族

民族	部族	特徴	オススメ
ヒューラン	ミッドランダー	ヒューランの過半数を占める部族。平均的な能力を持っており、どんなクラスにも適応できるのが強み	ハイランダーは見るからにファイター系クラス向きだが、あえてソーサラー系で育てるのも○
	ハイランダー	大柄で逞しい体が特徴で、選択できるのは男性のみ。すべての民族のなかで、最も高いSTRを誇る	
エレゼン	フォレスター	「森人」と呼ばれる、弓術に秀でるエレゼンの部族。全民族でDEXが最も高いが、VITとMNDはやや低めだ	ファイター系とソーサラー系の、どちらで始めても特徴を生かせる。イメージ的には弓術士か?
	シェイダー	「影人」と呼ばれる、エレゼンの部族。全民族で最も高いINTを誇るが、PIEとVITは低めとなっている	
ララフェル	プレーンフォーク	平原で暮らすララフェルの部族。能力は平均的だが、INT、PIEがやや高く、STRとVITがやや低い	どちらもソーサラー向きだが、魔法も使えるマルチロールファイターを目指すのもおもしろい
	デューンフォーク	砂漠を移動しながら暮らすララフェルの部族。全民族でPIEが最も高いが、STRとVITは低めとなっている	
ミコッテ	サンシーカー	「太陽の使徒」と呼ばれるミコッテの部族。DEX、STRがやや高めだが、どちらかとえば平均的な能力	正反対の特徴を持つ2部族。特徴を生かせるクラスを選ぶのもよし、その逆を行ってもよし!
	ムーンキーパー	「月の防人」と呼ばれる、ミコッテの部族。全民族でMNDが最も高い。しかし逆にVITは最も低くなっている	
ルガディン	ゼーヴォルフ	ルガディンの海洋部族。VITが高くMNDも高め。加えて水属性の耐性に優れるが、INTとDEXは低い	どちらもSTRとVITが高いので、ファイターや力を要するクラフター向きと云えるだろう
	ローエンガルデ	ルガディンの山岳部族。DEXが全民族のなかで最も低いが、それ以外の能力は全体的に高めだ	

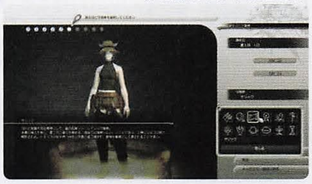
■エオルゼアの神々(「現」は現実での暦)

現	月	シンボル	守護神	説明
1月	星1月		ハルオーネ(戦神)	氷河と戦争を司る女神。壊神ラールガーの娘で、地神ノフィカの仇敵と解釈される
2月	霊1月		メネフィナ(愛神)	双月と慈愛を司る女神。日神アーゼマの異母妹で、山神オシュオンの恋人と解釈される
3月	星2月		サリャク(河神)	河川と知識を司る男神。海神リムレーンの父で、工神ビエルゴの師と解釈される
4月	霊2月		ニメーヤ(星神)	惑星と運命を司る女神。時神アルジクの妹であり、壊神ラールガーの主と解釈される
5月	星3月		リムレーン(海神)	海洋と航海を司る女神。河神サリャクの娘で、地神ノフィカの姉と解釈される
6月	霊3月		オシュオン(山神)	山岳と放浪を司る男神。商神ナルザルの義兄弟で、戦神ハルオーネの親友と解釈される
7月	星4月		ビエルゴ(工神)	建築と工芸を司る男神。河神サリャクの弟子で、戦神ハルオーネの兄と解釈される
8月	霊4月		ラールガー(壊神)	彗星と破壊を司る男神。星神ニメーヤの僕で、工神ビエルゴと戦神ハルオーネの養父と解釈される
9月	星5月		アーゼマ(日神)	太陽と審理を司る女神。時神アルジクの娘であり、愛神メネフィナの姉と解釈される
10月	霊5月		ナルザル(商神)	地底と商売を司る男神。ナルとザルの二面の神であり、双子と解釈される
11月	星6月		ノフィカ(地神)	大地と豊穣を司る女神。日神アーゼマの娘で、海神リムレーンの妹と解釈される
12月	霊6月		アルジク(時神)	重力と時間を司る男神。星神ニメーヤの兄であり、日神アーゼマ姉妹の父と解釈される

エオルゼアの人々が信仰する12の神々

▼今のところ信仰によるメリットやデメリットは不明。もし迷ったら、設定した誕生月にあわせた神を選ぶといいだろう。

エオルゼアにはそれぞれの月に対応した12の神が存在。プレイヤーは自由に、どの神を信仰するかを選択できる。それによって、どのような効果があるのかは現状ではまだ不明。いずれ、ゲーム中に変更できるようになるらしい。



エオルゼアの国家と対立する蛮族や帝国

エオルゼアの大陸や近海には、都市国家と敵対している蛮族と呼ばれる勢力がおり、彼らとの戦いが物語の1つの軸となるようだ。また、北方には大陸の覇を狙うガレマール帝国が不気味な沈黙を守っている。やがては都市国家群、帝国、蛮族という三つ巴の戦いを繰り広げることに……!?

蛮族の1つ、アマルジャ族





▲各都市国家と対立する蛮族達。そのなかのアマルジャ族は、ウルダハと関係が深く、ザナラーン地方の東を統べる。



▶蛮族とは異なる存在だが、彼らを忌み嫌う人間は多い。

グリダニアの辺境民族 シルフ



エオルゼアの北方を治める ガレマール帝国

エオルゼアを含む、陸続きの大陸を三大州と称し、北州と東州をほぼ手中に収める強大な帝国。半西紀前までは北州の一地方を領する辺境国家だったが、革新的な技術革命と卓越した軍事の才能を誇る将軍(のちの皇帝)の登場で、ハイデリンに覇を唱える強国として名乗りを上げた。

軽量合金の甲冑の下に強靭な化学繊維の戦衣をまとい、剣と銃が一体化した剣銃で武装したガレマールの百人隊長。

インペリアルセンチュリオン

機動兵器ジャガーノート

▶エオルゼアでは魔導アーマーと呼ばれている機動兵器。

エオルゼアのんびり紀行 都市国家と対立する存在

蛮族には、都市国家ごとに深くかかわる存在がいるらしい。ウルダハがアルマジャ族、グリダニアはシルフ族。リムサ・ロミンサに関してはまだ具体的な話は出ていないが、クエストなどではサハギン族の名前も聞ける。ちなみに「蛮神」とは、アマルジャ族の守護者で、10年ほど前に呼び出され、エオルゼア世界を恐怖させたという。この蛮神が、すべての蛮族にいるのかどうかについてはまだ明かされていない。



『FFⅩⅣ』を構築する、数々のシステムを徹底解説！

システムガイド 1 基本システム Basic System

メインメニューをはじめとした、『FFⅩⅣ』の基本システムを解説。まずはここで基礎知識を身につけよう。

※データはすべて編集部調べ&オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。
※1：『FFⅩⅣ』を動作させた場合の指標となるスコアを確認できるソフト。ダウンロードサイトなどは（http://www.finalfantasyxiv.com/media/benchmark/jp/）を参照。
※2：MSAA = Multi Sampling Anti-Aliasing の略。※3：CSAA = Coverage Sampling Anti-Aliasing の略。圧縮処理つき MSAA のこと。

Windows版『FFⅩⅣ』は、マウスとキーボード、必要に応じてゲームパッドを使ってプレイする。操作方法は右のとおりで、ゲームパッドを使う場合は、Windowsに対応しているゲームパッドなどを用意したあと、Windowsのスタートメニュー→SQUARE ENIX→FINAL FANTASY ⅩⅣのフォルダにある「Final Fantasy ⅩⅣ Config」を選び、「ゲームパッド設定」を行っておこう。なお「Final Fantasy ⅩⅣ Config」には、ほかにも「環境設定」や「システム情報」の項目が用意されている。

「Final Fantasy ⅩⅣ Config」で事前に環境設定を確認！

「Final Fantasy ⅩⅣ Config」の「環境設定」では、画面設定やグラフィック設定などの変更が行える。事前に所有PCに適した設定にしておきたい。ここでは、特に難しい項目を解説。★マークつきの項目は特に負荷が高いので、快適にプレイできないと感じた場合は、これらの項目をNo AA、OFF、低品質にするといい。

■ウィンドウサイズ

『FFⅩⅣ』オフィシャルベンチマーク（※1）のLow（1280×720）やHigh（1920×1080）をはじめとした、あらゆる解像度に対応。PCやモニタが対応していれば、タテ長などの変則的なサイズ設定も行える。

■マルチサンプリング（★）

グラフィック描画の際に目立つギザギザを滑らかにする「アンチエイリアシング（AA）」の設定。No AA（AAなし）、4x MSAA（※2）、16x CSAA（※3）などが選べ、8xQ MSAAは8x CSAAより画質重視のAAをかけていることを表している（Q=Quality）。下の設定を選ぶほどキレイになるが、そのぶん負荷は高くなる。PCの処理に余力があるなら4x MSAAあたりを選びたいが、快適さ重視ならNo AAを選ぼう。

■描画バッファサイズ

ウィンドウサイズ（『FFⅪ』ではFront Buffer）に対する、描画の緻密さ（『FFⅪ』ではBack Buffer）の設定。3/4以下は処理が軽くなるが本来の画質ではなくなるので、通常はウィンドウサイズ（等倍）を選ぼう。

■シャドウマップ品質

人や物の陰影、地面の影の品質を決める設定。低品質では、陰影省略&ぼやけた影になる。負荷は低めなので、最高品質がオススメ。

■アンビエントオクリュージョン（★）

陰影処理をより柔らかな表現で行う技術。ONにするとリアルな陰影になるが、負荷はとても高い。最高設定で快適な動作が得られない場合は、まずこの項目をOFFにしてみよう。

■被写界深度（★）

有効にすると遠くの風景がぼやけるように表示され、リアルな風景が楽しめる。ただし高負荷なので、PCの性能を考慮して決めよう。

■テクスチャ品質

壁や置物などのテクスチャ（模様や質感）の設定。低品質は圧縮（省略）され、ぼやけた感じになるので、なるべく高品質を選びたい。

■テクスチャフィルタ品質

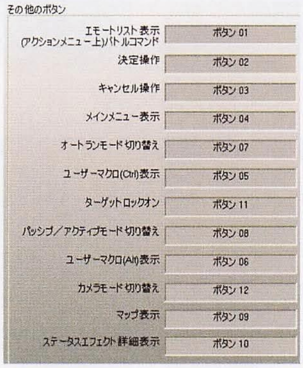
テクスチャの反映に関する項目。低品質は遠景の地面などが省略され、移動時に不自然な印象を受ける。低負荷なので最高品質が○。

■キーボード操作（【 】内は主観視点時の動作）

スペース、/	チャット入力開始
Enter	決定操作
Esc	キャンセル操作／イベントスキップ
Tab	ターゲット切り替え
Shift+Tab	ターゲット切り替え（逆順）
矢印キー（↑↓←→）	メニューカーソル移動
X	ウォーキングモード切り替え
R	オートランモード切り替え
W	キャラクター移動・奥
S	キャラクター移動・手前
A	キャラクター移動・左【キャラクターの向きを左に変える】
D	キャラクター移動・右【キャラクターの向きを右に変える】
Q	キャラクター移動・左【キャラクター平行移動・右】
E	キャラクター移動・右【キャラクター平行移動・左】
I	カメラ移動・上【上を見る】
K	カメラ移動・下【下を見る】
J	カメラ移動・左【左を見る】
L	カメラ移動・右【右を見る】
F	パッシブ／アクティブモード切り替え
C	ロックオン切り替え
V	カメラモード切り替え
M	マップ表示
B	ステータスエフェクト詳細表示
O	カメラ寄り
P	カメラ引き
G	バトルレジメン発動
N	エモートリスト表示
U	使用アイテムリスト表示
数字キー「0」～「9」	ショートカット番号のアクションを実行
Ctrl+「0」～「9」	ショートカット番号のユーザーマクロ（Ctrl）を実行
Alt+「0」～「9」	ショートカット番号のユーザーマクロ（Alt）を実行
F9	自分にターゲット
F11	近くのキャラクターにターゲット
F12	パーティメンバーにターゲット
Home	メインメニューを表示／非表示
End	カメラを初期位置に戻す
Scroll Lock+Print Screen	スクリーンショットを撮影
Ctrl+Enter	（アクションメニュー上のみ）選択しているアクションでバトルコマンドを組む
テンキー「8」	キャラクター移動・奥
テンキー「2」	キャラクター移動・手前
テンキー「4」	キャラクター移動・左【キャラクターの向きを左に変える】
テンキー「6」	キャラクター移動・右【キャラクターの向きを右に変える】
テンキー「9」	カメラ寄り
テンキー「3」	カメラ引き
テンキー「7」	オートランモード切り替え
テンキー「0」	ターゲット切り替え
テンキー「5」	カメラモード切り替え
テンキー「1」	ウォーキングモード切り替え
テンキー「－」	メインメニュー表示
テンキー「*」	ロックオン切り替え

■マウス操作

左クリック	決定操作、ターゲット切り替え
右クリック	ドラッグでカメラ操作
ホイールボタン	ドラッグでキャラクターがオートラン
ホイール回転	カメラの寄り／引き変更



◀PCにゲームパッドを接続したら、忘れずに「ゲームパッド設定」を行っておこう。

通常画面の見方

ゲームプレイで得られる情報が詰まった『FFⅩⅣ』の通常画面

ここでは、さまざまな情報が盛りだくさんの「通常画面」の見方を解説する。なお、「バトル画面」の見方はP.28を参照。

初期設定では、右の写真のようにウィンドウなどが配置されている。このうち「各種ウィジェット」は、マウスで左クリック+ドラッグを行うことで位置を移動できる。自分が一番見やすいと思う配置でプレイしよう。



1 ネームプレート

ターゲット（対象）の名前を表す。プレイヤーは名・姓を英字で、NPCとモンスターは日本語で表示される（日本語版の場合）。これらは右のように色で判別可能で、ほかにも倒されたモンスターなどを示す灰色がある。

プレイヤー	Osho Baldhead
パーティーメンバー	Bros Chan
NPC	リトルジョン
モンスター	ドードー
占有モンスター	グゥーブー

2 アイコン

プレイヤーの状況などを表す。ほかにもリンクシェルのクレストがある。

バザー
席を外す
回線切断

3 システムアイコン

このアイコンが表示されているときにメインメニューを開くと、以下のようなシステムメニューが表示される。

ギルドリーヴやビヘストなど	リンクシェルに加わるなど
パーティに誘う、調べるなど	エーテライトなど（その他）

4 コンパス・ウィジェット

まわりにいるプレイヤーやNPCなどの情報をミニマップに表示。白い点がプレイヤー、緑色の点がNPC、黄色い点がモンスターを表している。

5 ログ・ウィジェット

会話などのログを表示。表示設定が異なるタブの変更や、チャット入力が可能で、枠をマウスで左クリック+ドラッグを行うことでサイズ変更が可能。

6 プレイヤー・ウィジェット

プレイヤー（自分のキャラクター）のHP、MP、TPを表示。HPは赤色、MPは黄緑色、TPは水色で、パーティメンバーより大きく表示される。

7 ゲーム情報ウィジェット

左から順に、通信メーター（S=送信、R=受信）、エオルゼアの月齢、天候、日付、時刻、クエストリンクパール（普段は非表示）が表示される。

8 その他のアイコン

左から順に、パッシブ／アクティブモード切り替え、使用アイテムリスト表示、エモートリスト表示、メインメニュー表示のアイコンが表示される。

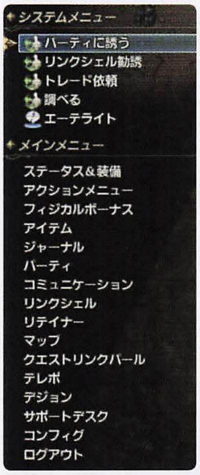
エオルゼアのんびり紀行 エオルゼアの暦

街中で読める「五紀歴」の一部を紹介。【日】4時間おきに氷→水→風→雷→火→土の6刻を経て24時間(＝1日＝地球時間で70分)。【月】風→雷→火→土→氷→水→星→霊の6属日と2極日を経て8日。これを4週で32日(＝1月)。【年】星→霊を交互に6属巡って12月(＝1年)。【人歴】航年→浪年→工年→破年→審年→商年→豊年→時年→戦年→慈年→識年→運年の12の年(＝人歴の周期)。これに【神歴】を加えて「五紀歴」と呼ばれる。

メインメニュー 基本システムが詰め込まれたさまざまな設定項目

ここでは、主にメインメニューで選べる、複数の項目を解説していく。メニューの流れに沿って、『FFXIV』のシステムをチェック！

各種システムに関する項目が並ぶメインメニュー。選択すると、詳細な設定を行ったり、専用のウィンドウを呼び出すことができる。また、画面上部にシステムアイコンが表示される特殊な状況下などでは、このメインメニューの上側にシステムメニューも追加される。



メインメニューは画面右に表示

メニューは、システムメニューとメインメニューの2種類。目的の項目を選択しよう。

システムメニュー

特定の状況下でのみ出現する、特殊なシステムに関するメニュー。「テレポを受ける」など、表示時間制限つきの項目もあるので注意。

メインメニュー

メインメニューの項目は、左の写真のように全部で16個ある。一部を除き、項目を選ぶと個別のウィンドウが出現する。

ステータス&装備 プレイヤーの詳細がひと目でわかる

ステータス画面と装備画面が表示される。ステータス画面はプレイヤーの詳細を、装備画面は装備品を身に付けたり、その詳細な性能を見ることができる。



1 プレイヤー情報

スタートした国、民族、部族、性別、誕生日、守護神、所持ギル、クラスランク、フィジカルレベルが表示される。ランクとレベルは、現在値/Next値で表示。

2 ステータス

ステータスの内容は以下のとおり。いずれも戦闘に関する項目となっている。

ステータス	HP	ヒットポイント。ゼロになると行動不能に
	MP	マジックポイント。アクションなどで消費
	TP	タクティカルポイント。最大3000までたまる
	STR	ストレングス（腕力）。攻撃などに影響を与える
	VIT	バイタリティ（活力）。防御などに影響を与える
	DEX	デクスタリティ（器用）。命中などに影響を与える
	INT	インテリジェンス（知力）。魔攻などに影響を与える
	MND	マインド（理性）。魔防などに影響を与える
	PIE	パイエティ（敬虔）。魔命などに影響を与える
属性		属性値。火、水、雷、風、土、氷の6項目
物理		主器攻撃、副器攻撃、主器命中、副器命中、防御、回避の6項目
魔法		主器威力、副器威力、主器命中、副器命中、防御の5項目
特技リスト		各クラスの主器18種＋副器（盾スキル）の全19種

3 装備

装備可能部位は全22カ所。なるべくクラスランクに適した装備を身に付けたい。

	頭	首
	胴	右耳／左耳
	胴（インナー）	右腕／左腕
主器	脚	右示指／左示指 右薬指／左薬指
副器	脚（インナー）	
投擲器	手	
携帯（主）	足	
携帯（副）	帯	

アイコンが同じ部位は、同種のアクセサリを複数付けることが可能。胴（インナー）、脚（インナー）、主器は外せない。

アクションメニュー クラスに適した能力をセットして戦闘や生産活動を有利に進めよう

アクションメニューでは、アクション、特性、ゴッドセンドの3つの能力群をセットできる。行動適性などの条件さえ満たしていれば、ほかのクラスで開眼（以下、修得）した能力もセットすることが可能。ただし、能力によっては100%の効果が発揮されないものもある。

1 アクション

アクションは、全部で30個（10スロット×3）までセットでき、通常攻撃、ウェポンスキル、魔法の3つに大別できる。クラスチェンジ時に自動でスロット1にセットされるアクション（剣術士の「斬撃」など）が通常攻撃に該当し、クラスごとに必ず1つ存在する。また基本的に、TPを消費して敵を攻撃するアクションはウェポンスキル、MPを消費してキャスト（詠唱）時間を要するアクションは魔法に分類される。なお、アクションパレットを上下に切り替えれば、スロット11以降のアクションも行える。

2 特性

フィジカルボーナスの値を補正したり、スキル行動適性を上げることが可能な能力群。ただし、いずれもギルドトークンとの交換で修得する高ランクの能力ばかりなので、ランクの低い序盤はあまり気にしなくていい。

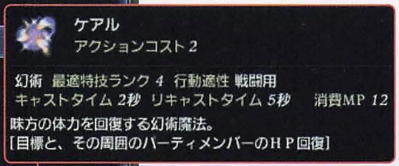
3 ゴッドセンド

生産系のクラスのみで修得できる能力群。ギャザラーの採集や、クラフターの製作をサポートする内容が多い。発動はランダムだが、セットするだけでさまざまな恩恵が得られるので、忘れずにセットしておきたい。



セットするアクションを修得済みリストから選択

◀それぞれにアクションコストが設定されている。現在のクラスランクにあわせてセット可能な最大アクションコストが増減し、その最大値までセットすることが可能。



各アクションには適性が存在

▲最適特技ランクは修得するランク、行動適性はセット可能なクラスなどを表す。戦闘用やクラフター用など、複数のクラスが該当する行動適性もある。

フィジカルボーナス クラスに適した分配を考えよう



▲最初は＋1につき1ポイント消費。＋26以降になると2ポイントといったように、消費ポイントは少しずつ上昇する。

フィジカルレベル上昇で得られるポイントを消費すると、以下の項目を強化できる（還元も可能）。

フィジカルボーナス　6つのステータスを強化できる。HP、MPの項目がないが、この2つはスキルランクの上昇にあわせて、自動的に増えていく値となっている。

エレメンタルボーナス　6つの属性値を強化できる。プレイヤーが与えるダメージ、敵から受けるダメージなどに影響がある。元々高い1つの属性に特化して、その属性の魔法を使用する戦法も有効だ。

パーティ 指定した条件を満たすと自動的にパーティ加入！

ワールドにいる人数、自分の周辺にいる人数、パーティメンバーの人数（メンバーの詳細）がわかるほか、パーティの募集や応募が行える。

■パーティの特徴

- パーティメンバーは最大14人（自分含め15人）まで
- 募集条件を満たしたプレイヤーは自動でパーティに加入
- 目の前のプレイヤーは、直接パーティに誘うことも可能

パーティメンバー募集の項目

◆**目的**：ギルドリーヴ名やクエスト名など、ジャーナルの内容で募集できる。
◆**場所**：募集する場所。エーテライトやエーテリアルゲートなどを指定する。
◆**募集対象**：クラス（指定なし／職能の指定も可能）、特技ランク（相手のクラスランクを指定）、人数（最大14人まで）を指定する。募集期限は60分間で、条件の異なる指定を計5つまで加えることができる。
◆**募集メッセージ**：募集内容にあわせたメッセージなどを任意で記入可能。

アイテム 所持しているものを分類ごとに確認可能

所持アイテム、所持金一覧、戦利品が確認できる。所持アイテムは4つに大別でき、所持品（最大80枠）、クリスタル（1種につき999個）、だいじなもの、バザー（最大10品。パック売り、バラ売り、買取、修理依頼が可能）が確認できる。

ジャーナル 受けているクエストとギルドリーヴがわかる

現在受諾しているクエスト、リージョナルリーヴ、ローカルリーヴの詳細が確認できる。クエストは、メインシナリオのほか、クラスごとに発生するクラスクエストも存在するようだ。なお、リージョナルリーヴとローカルリーヴについてはP.18を参照。

コミュニケーション 200人まで登録可能な2種類のリスト

任意の名前のフレンドを「フレンドリスト」に登録したり、特定のプレイヤーなどの発言を非表示にする「ブラックリスト」の設定が行える。どちらも名・姓を入力するだけで登録可能。

リンクシェル プレイヤー同士で作るコミュニティグループ

リンクシェル（以下LS）を装備すると、いつでも同じLSメンバーと話せる。1つのLSに128人まで参加でき、LSを2つ以上（最大8つ）付けて、会話を同時に聞くことができる。



▲LSのクレスト（マーク）は変更可能。装備するとネームプレートの横にクレストが表示される。

エオルゼアのんびり紀行 『FFXI』でおなじみの装備も？

本作の装備品は、基本形が同じものでも、製作の過程で選ぶ「主材」や「仕上」の材料などで、見た目のバリエーションが細かく変化していく。例えば、サブリガ（上の写真のララフェルが履いている脚装備。主材：シープレザー、仕上：茶色の草布の下着）や、グレイサブリガ（主材：グレイシープレザー、仕上：鉛色の草布の下着）といった具合。ほかにもメガネやマスクなど、特徴的な外見の装備品が豊富に用意されている。

リテイナー

バザー兼アイテム保管を担うNPCキャラ雇用システム

アイテムやギルを預けられる自分専用のNPC・リテイナー。プレイヤーの代わりにアイテムの売買や保管を行う（ログアウト中も活動する）ので欠かせない存在となるだろう。

リテイナーを雇う

リテイナーは、冒険者ギルドで雇用できる。任意の民族＆部族を指定することが可能だが、プレイヤーのように容姿までは指定できない。数10パターンのリテイナーのなかから、好きなリテイナーを選ぼう。選ぶときはカタカナの名前が決まっているが、最終的には、雇う段階で24文字までの愛称（英字）をつける必要がある。

■特徴
- 給金を払えば、継続的に雇用可能
- 預けられるアイテムは80個
- 将来的に30日間￥105（税込）で2人以上の追加契約が可能になる



▲キャラによって口調なども変わる。お気に入りが見つかるまで、何度も雇用するのもアリ。

リテイナーを呼び出す

リテイナーは特定の場所で呼び出すことが可能。呼び出してできる主な内容は以下の2つ。
◆アイテムの受け渡し：リテイナー1人につき、アイテムを80個まで預けられる。倉庫的な役割のほか、ほかのプレイヤーがアイテムを渡すことが可能で、ポストの役割も果たしている。
◆バザーの設定：プレイヤーと同様に、売却や買取のバザー設定が可能。売却と買取をあわせて10商品まで、売買アイテムを設定することができる。

商業区ではカウンターを借りることも可能！



商業区orベルで呼び出し

▲リテイナーは3国にある商業区、または街中のリテイナーベルが置いてある場所で呼び出せる。

◀契約期間は1日（延長可能）で、スタンドの種類などが変更できる。

マップ

行ったことのある街やエリアのマップがどこからでも確認可能

エオルゼア全図と、冒険を開始する3国は最初から見られる。ほかの地域も、一度訪れれば参照できる。

	エーテライト
	エーテリアルゲート
	エリア（マップ）切り替え
	地名（アイコンなしの場合）



▲固有のアイコンがあるギルドなどはひと目でわかる。

クエストリンクパール

メインシナリオを補佐するリンクパール

プレイヤー間のリンクシェルと異なる、シナリオに関するリンクパールが登録される。クエストリンクパールの会話は赤紫色で表示。



テレポ／デジョン

アニマを消費して移動時間を短縮！

一度登録した場所にワープするテレポと、最後に登録した場所にワープするデジョン。どちらも戦闘中でなければ、待ち時間なしで飛べる。



使用するとアニマを消費

◀近距離テレポは4、遠距離テレポは6、デジョンは2ポイントを消費。アニマの回復には一定時間が必要なので、使いどころを見極めよう。

■テレポの特徴
- パーティメンバーも含め、登録済みのエーテライトにワープできる
- 消費アニマは距離で変動

■デジョンの特徴
- 最後に触れたエーテライトorエーテリアルゲートに戻れる
- 消費アニマは2ポイント
- 行動不能時もワープできる（消費アニマは0ポイント）

サポートデスク

Game Masterが徹底サポート！

メンテナンス情報や各種質問などが確認できるほか、ゲーム内の問題をGame Master（GM）が解決する仕組みを提供。

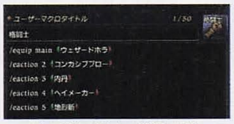
コンフィグ

自分好みの設定を選ぼう

各種表示のON/OFF、サウンド、カメラ、ログの表示、キーボード、ユーザーマクロが設定可能。

ユーザーマクロ設定

テキストコマンドなどを指定の順番で一度に実行するマクロを設定する。CtrlとAltに50個ずつ、それぞれ10行まで入力できる。



▲マクロは1行ずつ登録する。コピー＆ペーストで貼り付けもOK！

ログアウト

ゲーム終了時はログアウト

戦闘中などの特殊な場合を除き、待ち時間なしでログアウトできる。"/logout"で同様の動作が行える。

ギルドリーヴ

キャラクターの成長に必須な本作を代表するメインシステム

通常の戦闘と比べて、修練値＆経験値を大幅に獲得できるギルドリーヴ。ここでは、そのギルドリーヴを構成する、さまざまな要素を解説する。

ギルドリーヴは各国にある冒険者ギルドで受諾可能。クリア時にアイテムやギルなどの報酬が得られるほか、修練値や経験値も入手できるので、成長も同時に行える点が魅力だ。

■ギルドリーヴの特徴
- リージョナルリーヴ、ローカルリーヴそれぞれ8つずつまで受諾できる
- 一定間隔で新しいリーヴが発行される
- 高ランクのリーヴは成長にあわせて出現
- ギルドトークンがもらえることがある

リーヴプレートの見方



❶**リーヴ名**：受けるタイトルと同じものを所持しているときは自動的に交換。❷**リーヴ発行者**：リーヴ依頼者or機関名。❸**内容**：討伐対象などについて記載。❹**リーヴプレート**：プレートの色でレア度がわかる（銅＜銀＜金の順で右に行くほどレア）。❺**成功報酬**：報酬はギルやアイテムなど。リーヴ受諾時にいらないプレートと交換すると報酬がアップ。❻**認可都市**：リーヴ発行都市。交換時に異なる都市のプレートを渡すと、報酬が少しアップ。❼**契約期間**：リーヴの制限時間。❽**募集人員**：対象となるプレイヤーの職能とランク。❾**作戦任地**：リーヴを行う場所。❿**任務略述**：ターゲットと数を記載。追加で敵が出現することも。⓫**査定組織**：組織の地域における貢献度で報酬が若干変化。クリア時にファンクションクレジットがもらえる。⓬**神符**：クリア時にもらえる量。

エーテライトの種類は全部で3種類！

主にテレポやデジョンによるワープ、ギルドリーヴの開始などでお世話になるエーテライト。ここでは、その種類と詳細について解説する。

エーテライト

人々で賑わう冒険者の拠点



テレポのワープ場所として登録できる拠点。デジョンの帰還場所としても登録できるほか、右のような内容が行える。主に、国家やフィールドの主要ポイントに存在している。

エーテライトでできること

◆ギルドリーヴ：受諾したリーヴが行える（エーテリアルゲートも同様）。
◆エーテリアルゲートへワープ：登録済みのエーテライトとエーテリアルゲート間は、自由にワープできる。
◆神符を捧げる：ギルドリーヴ中に神符を10捧げることで「錬磨（修練値上昇＋）」の効果が得られる。神符は、地球時間12時間ごとに10ずつ発行（日本時間9時＆21時までだ）。
◆TIPS：戦闘などの詳細が確認可能。

エーテリアルゲート

エーテライト近辺の要所



エーテライトに次ぐ、主要拠点。テレポができない点がエーテライトと異なり、ほかの機能はほぼ同じ。最寄のエーテライトにワープ可能で、主にフィールドやダンジョンに存在。

エーテリアルノード

ギルドリーヴクリア時に出現



リージョナルリーヴ終了後に出現。帰還用のエーテライトで数分で消えてしまう。リーヴクリア時はこのエーテリアルノードか、エーテライトに触れることで報酬が得られる。

リージョナルリーヴ

戦闘・採集がメインのギルドリーヴの基本系

敵を倒したり、採集を行うことがメインとなるギルドリーヴで、難易度は以下の5種類。パーティメンバーのランクや人数を考慮して決めよう。なお、ログアウト（回線切断）やエリアを移動した人は、失敗扱いとなるので要注意。

■難易度の種類

	難易度	説明
弱	孤軍奮闘（☆1）	討伐対象が標準より弱くなる。ソロのときや、失敗したくないときに
	少数精鋭（☆2）	
	推奨人数（☆3）	募集人員で戦える標準的な難易度
	千軍万馬（☆4）	討伐対象が標準より強くなる。大人数で修練値を稼ぎたいときに
強	人海戦術（☆5）	



◀神符を捧げると修練値がアップ。ぜひ活用しよう！

開始方法	内容	報酬
エーテライトに触れる	敵の討伐、採掘、採集、釣りなど	ギル、アイテム、ファンクションクレジット

ローカルリーヴ

依頼された完成品を製作して納品しよう

クラフター用のギルドリーヴ。ローカルリーヴ専用の項目「直接依頼」に記載されたNPCと話して材料をもらい、加工したものを渡すとクリア。



▲支給される材料で3回中2回成功すればOK。タダで製作できるので、クラフター系のランク上げに最適。

開始方法	内容	報酬
特定のNPCと会話する	製作による生産、採掘など	ギル、アイテム

ファンクションリーヴ

クレジットを消費して高い報酬をゲット

リージョナルリーヴクリア時に得られるファンクションクレジットを一定値ためると受けられる。少し変わった依頼内容で、報酬が高いのが特徴。



◀ファンクションクレジットは冒険者ギルドやエーテライトで確認できる。

開始方法	内容	報酬
特定のNPCと会話する	依頼される仕事を解決など	ギル、アイテム

エオルゼアのんびり紀行
『FFXI』的コンフィグ

ここでは『FFXI』ユーザー向けに、コンフィグの一部をピックアップして解説。まず本作のカメラ操作は『FFXI』と異なる点に注意。「カメラ設定」の三人称カメラ縦軸、三人称カメラ横軸をReverseにすると『FFXI』と同じカメラ操作となる。また「ログ表示の設定」は、チャットフィルターではなく、ログ表示のON/OFFの設定する。ON＝ログを表示、OFF＝ログを非表示と、チャットフィルターの概念と真逆なので注意しておこう。

※データはすべて編集部調べ＆オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

その他のシステム

そのほかのコンテンツと冒険で役立つシステムを紹介

メインメニューやギルドリーヴ以外にも、本作ならではのシステムが多数存在する。そのシステムの詳細を解説！

ビヘスト 気軽にパーティを組んで戦うモンスター討伐任務

ランク1から参加可能なバトルコンテンツで、ギルドリーヴと同様にフィールドのエーテライトorエーテリアルゲートで受けることが可能。討伐に成功するとアイテムなどの報酬がもらえるので、ギルドリーヴ発行の待ち時間などに参加してみるといいだろう。

■ビヘストの特徴

- エーテライトorエーテリアルゲート付近に1時間おきに出現する特務隊長と話すと、参加申し込みが行える（受付時間は5分間）
- 異なるパーティの複数のプレイヤーが最大15人まで同時に参加できる（占有権はパーティ単位で発生）

ビヘストの流れ

1 特務隊長と話して参加する

まず、エーテライトorエーテリアルゲート付近で特務隊長と話して参加を申し込もう。受付時間が終わると参加受付は締め切られるため、途中参加はできない。ビヘスト開始後は、ミニマップを参考に目的地へ向かおう。





2 現地でモンスターを討伐!

現地では、モンスターが数体ごとに群れをなしている。この群れごとにモンスターの占有権が発生するため、ソロで戦うと複数の敵と同時に戦うことになる。できれば、現地のメンバー同士でパーティを組んでおきたい。

3 討伐成功で報酬を入手

モンスターの群れを倒していくと、ボスモンスターが数体登場。これを倒すとクリアとなり、現地にいる特務隊長から報酬をもらうことができる。帰りは、特務隊長と再度話すことで、参加した地点までテレポで飛ばしてもらえる。



テキストコマンド&代名詞

冒険者の生活をサポートする多彩なテキストコマンド

チャットやユーザーマクロなどで使えるテキストコマンド＆代名詞を一挙解説！『FFXI』のプレイヤーには、なじみのあるコマンドが多いが、省略形が使えないコマンドもあるので注意しよう。これをユーザーマクロに組み込めば、普段の会話および戦闘が大幅にラクになるので、初めての人も積極的に使いたいところだ。

■代名詞リスト

代名詞	内容
<hp>	現在のHP量を“現在値/最大値”で表す
<hpp>	現在のHP量をパーセンテージで表す
<mp>	現在のMP量を“現在値/最大値”で表す
<mpp>	現在のMP量をパーセンテージで表す
<tp>	現在のTP量を“現在値”で表す
<t>	ターゲット対象の名前（ターゲット指定に使用可能）
<me>	自分の名前（ターゲット指定に使用可能）
<r>	直前のtellで会話した相手の名前
<p0>	自分の名前
<p1>～<p14>	パーティメンバーの名前（リストの並び順で上から<p1>、<p2>～）
<st>	対象者をサブターゲットカーソルで選択できる（ターゲット指定に使用可能）
<lastst>	サブターゲットカーソルで選択した最後に対象名
<sign0>～<sign7>	意思表示（サイン）コマンド0～7

■チャット（会話モード）コマンドリスト

コマンド名／書式	文字色	会話モード固定	内容
/say（/s） 文章	白	可	自分の周囲の狭い範囲にいる人に文章を送る
/shout（/sh） 文章	オレンジ	不可	自分の周囲の広い範囲にいる人に文章を送る
/tell（/t） 名 姓 文章	ピンク	可	同じワールド内にいる指定したプレイヤーに文章を送る
/party（/p） 文章	青	可	同じパーティにいるメンバー全員に文章を送る
/linkshell（/l） 文章	黄緑	可	現在装備中のリンクグループに属するプレイヤーに文章を送る
/echo（/e） 文章	青紫	不可	自分だけに見える文章を表示する
/emote（/em） 文章	灰	不可	発言者名の後に直接文章をつなぎ、感情表現としてSayの範囲のプレイヤーに送信する
/chatmode（/cm） 会話モード	－	－	デフォルトの会話モードを設定する。tellを指定する場合は、送信相手の名前（名・姓）も続けて必要。会話モード名を入れなかった場合は、現在設定中の会話モードを表示する
/? コマンド名	青紫	－	指定コマンドの説明文を表示する

■アクションコマンドリスト

コマンド名／書式	内容
/action（/ac） アクション名 サブコマンド ターゲット	指定部位に装備中の指定アクションを指定相手に行う。バトルレジメンモードの作戦フェーズ時は、指定相手に対して戦術アクションをスタックする。【サブコマンド】主器（main）、副器（sub）、省略:主器を指定
/areaofeffect（/aoe） サブコマンド	魔法の範囲効果を設定する。【サブコマンド】on:範囲、off:単体、省略:切り替え
/battlemode（/bm） サブコマンド	アクティブモードとパッシブモードを切り替える。【サブコマンド】on:アクティブモード、off:パッシブモード、省略:切り替え
/battleregimen（/br） サブコマンド	バトルレジメンモードとアクティブモードを切り替える。戦術アクションがスタックされている場合はバトルレジメンを発動し、作戦フェーズから戦術フェーズに移行する（サブコマンド省略時のみ）。【サブコマンド】on:バトルレジメンモード、off:アクティブモード、省略:切り替え（戦術アクションがスタックされている場合はバトルレジメンを発動）
/marking（/enemysign） マーキング番号 ターゲット	指定相手にマーキングを設定する。マーキングの種類は1～8で指定する
/targetpc	ターゲット可能範囲内で、最も近い位置にいるプレイヤーをターゲットする
/targetnpc	ターゲット可能範囲内で、最も近い位置にいるNPCやモンスターをターゲットする
/lockon	ターゲットをロックオンする。再度コマンド実行で解除する
/automove	オートランに変更する。後退入力でモードの解除を行う
/wait 待ち時間	マクロの使用間隔を調整する。待ち時間「1」は約1秒に相当する。待ち時間の最高設定値は60で、それを超える値は0として扱われる
/recast アクション名	アクションの使用可能になるまでの残り時間をログウィンドウに表示する
/item アイテム名 ターゲット	指定相手に指定のアイテムを使う
/equipaction（/eaction） スロット番号 アクション名 サブコマンド	指定のスロットに指定アクションを装備する。アクション名が省略された場合は、そのスロットのアクションを外す。ただしクラス特有のアクションは外せない。スロット番号は1～30で指定する。【サブコマンド】主器（main）、副器（sub）、省略:主器に装備
/equip 部位名 アイテム名	指定の部位にアイテムを装備する。アイテム名を省略した場合は、その部位の装備を外す。【部位】主器（main）、副器（sub）、投擲器（throwing）、携帯（主）（pack）、携帯（副）（pouch）、頭（head）、胴（body）、胴（インナー）（shirt）、脚（legs）、脚（インナー）（garment）、手（hands）、足（feet）、帯（waist）、首（neck）、右耳（R.ear）、左耳（L.ear）、右腕（R.wrist）、左腕（L.wrist）、右食指（R.index）、左食指（L.index）、右薬指（R.ring）、左薬指（L.ring）

■システムコマンドリスト

コマンド名／書式	内容
/partycmd（/pcmd） サブコマンド	各種パーティコマンドを実行。【サブコマンド】add:ターゲット中のプレイヤーをパーティに招く、leave:現在加入しているパーティから離脱する、kick プレイヤー名:対象のメンバーを強制離脱させる、breakup:パーティを解散する
/join	パーティの誘いを承諾する
/decline	パーティの誘いを辞退する
/away	フレンドリストのオンラインステータスを「席を外す」状態にする（アイコンが「席を外す」に変化）
/logout	ログアウトする
/clock	「現在時刻」を表示する
/check	対象キャラクターを調べる
/loot	「戦利品ボックス」メニューを開く
/friendlist（/flist）	「フレンドリスト」メニューを開く
/blacklist（/blist）	「ブラックリスト」メニューを開く
/map	「マップ」メニューを開く
/supportdesk（/helpdesk）	「サポートデスク」メニューを開く
/shadow サブコマンド	キャラクターの影表示をon/offする。【サブコマンド】on:表示、off:非表示、省略:切り替え
/dusteffect（/dust） サブコマンド	キャラクターの足煙表示をon/offする。【サブコマンド】on:表示、off:非表示、省略:切り替え
/extendeddraw（/edraw） サブコマンド	遠景の描画をon/offする。【サブコマンド】on:有効、off:無効、省略:切り替え
/physics サブコマンド	物理演算処理をon/offする。【サブコマンド】on:有効、off:無効、省略:切り替え
/profanity サブコマンド	フィルタリングツールをon/offする。【サブコマンド】on:有効、off:無効、省略:切り替え
/names サブコマンド	ネームプレート（頭上の名前）の表示をon/offする。【サブコマンド】on:表示、off:非表示、省略:切り替え
/scrollingbatttletext（/sbt） サブコマンド	ダメージの3D表示をon/offする。【サブコマンド】on:表示、off:非表示、省略:切り替え
/sit（lounge） サブコマンド	座り状態のon/offを設定する。座った状態で一部の感情表現を固有モーションで実行できる。また、椅子の近くの場合は、椅子に座る【サブコマンド】on:座り状態にする、off:座り状態を解除、省略:切り替え

意思表示

プレイヤーの意志をほかのプレイヤーに伝えるコマンド

意思表示は、エモート、マーキング、サインの3系統。ネームプレートの上に表示するマーキング（敵が対象）とサイン（自分が対象）は、ギルドリーヴやビヘスト時のみ使える。



マーキング



サイン

■エモート（感情表現）コマンドリスト

/surprised	おどろく	/doubt	問い詰める	/me	アピール	/rally	励ます
/angry	不満を表す	/doze	居眠りする	/no	首を横に振る	/soothe	なだめる
/furious	怒る	/fume	悔しがる	/deny	否定する	/stagger	よろめく
/blush	照れる	/goodbye	さようなら	/panic	慌てる	/stretch	伸びをする
/bow	お辞儀する	/wave	手を振る	/point	指さす	/sulk	すねる
/cheer	応援する	/meh	呆れる	/poke	つつく	/think	考える
/clap	拍手する	/joy	喜ぶ	/congratulation	称賛する	/upset	がっかりする
/beckon	手まねきする	/kneel	ひざまずく	/psych	活を入れる	/welcome	歓迎する
/comfort	慰める	/chuckle	笑う	/salute	敬礼する	/yes	うなずく
/cry	泣く	/laugh	大笑いする	/shocked	動転する	/thumbsup	肯定する
/dance	踊る	/lookout	見わたす	/shrug	肩をすくめる	/examineself	自分を見る

■マーキングリスト

このターゲットを攻撃しよう!
このターゲットを狙って!
このターゲットを足止めして!
このターゲットは攻撃しないで!
汎用マーク

■サインリスト

<sign0>	私のHPを気にして!
<sign1>	私のMPを気にして!
<sign2>	私のTPを気にして!
<sign3>	バトルレジメンをしよう!
<sign4>	強化してください!
<sign5>	弱体しています!
<sign6>	OK!
<sign7>	NG!

開発者に聞く! システムQ&A［その1］ 基本システム編

――「ゴッドセンド」の意味を教えてください。

「ゴッドセンド」とは、思いがけない幸運や天の賜物といった意味の言葉。現在はギャザラーとクラフターだけが持っている能力群です。実際に発動するかどうかは運しだいなので、そう呼ばれています。

――新たな取引方法を導入する予定はありますか？

今後さまざまな手法を検討してますが、まずはクラフターやギャザラーの方々に自分なりの商売の道を見つけてもらうことを目的に、バザーやリテイナーの使い勝手の向上を検討していきたいと思います。

――製品版のコンテンツが気になるのですが……。

発売時にはギルドリーヴだけでなく、β版の10倍以上の数のクエストが追加されます。お楽しみに！

エオルゼアのんびり紀行 【定型文辞書】の【ヒミツ】

『FFXI』と同様に、本作でも「定型文辞書」が搭載されている。各プレイヤーのリージョン（所属国）の言語に変換される仕組みとなっており、海外プレイヤーとの交流の際に役立つ。また〔部位名〕〔スキル名〕〔クラス名〕〔地名〕〔名前〕〔アイテム〕〔ステータス〕〔特性〕〔ゴッドセンド〕〔アクション〕〔話し相手〕など、いろいろな名称が登録されているので、ユーザーマクロ登録やチャットなどでも積極的に活用できるだろう。



自由度の高い『FF XIV』のクラスチェンジシステム！

システムガイド2 アーマリーシステム Armoury System

役割が異なる4つの職能の基礎知識と、プレイヤーが選べる18種類のクラスをチェックしていこう！

※データはすべて編集部調べ＆オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

本作には全部で18種類のクラスが存在。戦闘系や生産系など、4種類のソサエティ（職能）に分かれており、武器や道具を持ち変えることで自由にクラスを変更できる。ひとつのクラスを極めたり、気分にあわせて複数のクラスを遊んだりと、楽しみ方はプレイヤーのスタイルしだいだ。

■各クラスの主器と副器（投擲器・携帯を含む）

ソサエティ	クラス	主器	副器or投擲器or携帯(主)
ファイター（全5種）	剣術士	佩剣	盾
	斧術士	大斧	投斧（フランシスカ）
	格闘士	闘器	投輪（チャクラム）
	弓術士	弓	矢
	槍術士	長槍	投槍（ジャベリン）
ソーサラー（全2種）	呪術士	呪具	盾
	幻術士	幻具	盾
ギャザラー（全3種）	漁師	フィッシングロッド（釣竿）	ギグ（ヤス）
	園芸師	ハチェット（手斧）	サイズ（大鎌）
	採掘師	ピック（鶴嘴）	モール（砕石鎚）
クラフター（全8種）	木工師	ハンドソー（手鋸）	クローハンマー（釘抜鎚）
	鍛冶師	クロスペインハンマー（十字鉄槌）	ファイル（ヤスリ）
	甲冑師	レイジングハンマー（打出鉄槌）	プライヤー（ペンチ）
	彫金師	チェーサーハンマー（彫金槌）	グライディングホイール（砥石車）
	革細工師	ヘッドナイフ（革包丁）	アウル（菱目打）
	裁縫師	ニードル（縫針）	スピニングホイール（紡車）
	錬金術師	アレンピック（蒸留器）	モーター（薬研）
	調理師	スキレット（平鍋）	クリナリーナイフ（包丁）





アーマリーシステム解説

装備を変えればクラスも変わる『FF XIV』の中核となるシステム

アーマリーシステムと密接に関係する基本的な各要素と、全18種類のクラスの特徴を、序盤のアクションリストとともに解説！

主器／副器　クラス変更を行うために必須となる装備アイテム

主器を変更するとクラスチェンジが可能で、副器はクラスに対応したもののみ装備できる。武器の変更は、パッシブモード(P.29参照)であれば、基本的にいつでも行える。

主器　全クラスに必ず戦闘や生産などを行うための主器があり、それを装備するとクラスチェンジ可能。

副器　副器のある戦闘系クラスは盾を持つクラスのみ。生産系クラスはいずれも対応する副器が存在する。

ギルド　街に存在するギルドが各クラスの活動を支援する

ギルドでは、対応するクラスの装備の販売や、設備の貸し出しを行っている。またギルドトークンを消費して、新しい特性なども修得可能だ。

ギルドトークン　クラス別に存在するポイントで、特定のギルドリーヴを達成すると入手可能。各国のギルドにいる専用のNPCに話しかけることでアイテムや特性など、さまざまな報酬と交換できる。

■クラスに関係のある各国のギルド

エリア名	存在するギルド（カッコ内は現時点でクラスが存在しないもの）
リムサ・ロミンサ	斧術士、漁師、鍛冶師、甲冑師、調理師、(銃術士、巴術士)
グリダニア	弓術士、槍術士、幻術士、園芸師、木工師、革細工師
ウルダハ	剣術士、格闘士、呪術士、採掘師、彫金師、裁縫師、錬金術師

装備品の消耗と修理　すべての装備品は使うことで消耗する！

装備可能なアイテムには消耗度が設定されており、装備した状態で戦闘や生産などを行うと少しずつ減少する。消耗すると性能が劣化（破損や消失などはない）し、一定の消耗度をパーセンテージで下回ると、下のようなアイコンが表示される。



消耗度＆修理素材

▶装備品の消耗度は、修理を行うことで回復する。修理の方法によっては、修理素材と呼ばれるアイテムを用意する必要がある。

装備品劣化：古品	かなり消耗してきた状態。性能に大きな影響がないが、早めに修理しておきたい。
装備品劣化：廃品	性能を発揮できない状態。武器ならばダメージ、道具・用具ならば成功率が大きく減少。

装備品の修理方法は3パターン

装備品の修理方法は、この3種類。いずれも一長一短なので状況に応じて使い分けよう。

方法1　プレイヤーがクラフターになって修理

プレイヤーが自分で修理を行う場合の最大の利点は、場所を選ばずにできること。また、まとめての修理などはできないが、消耗度を最大値まで回復させることも可能だ。ただし、事前に修理素材を用意することと、対応したクラスにチェンジする必要がある（対応していないクラスでは修理することができない）。

方法2　ほかのプレイヤーに修理を依頼

バザーを使うと、ほかのプレイヤーに修理を依頼できる。依頼方法は、販売や買取のバザーと同じ。この方法の場合、修理素材を自分で用意する必要はない。

方法3　NPCに修理を依頼（応急修理）

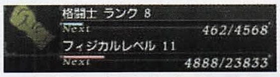
街にいるNPCに依頼する方法。応急処置のため、消耗度は一定値までしか回復しない。

■修理NPC

国名	NPC名（場所）
リムサ・ロミンサ	ブレートニュー（西国際街商通り）
グリダニア	メアーラ（黒檀商店街）
ウルダハ	ゴゴラノ（チョコボ馬留のすぐ西）

特技ランク／フィジカルレベル　2種類の“格”が冒険者としての強さを表す!!

プレイヤーの強さを表す、特技ランクとフィジカルレベルという2つのパラメータ。どちらも戦闘や生産作業などで必要な修練値／経験値を積むことで、次のランク／レベルへとアップしていく。



▲ランクやレベルの現在値／Next値は、ステータス画面で確認可能できる。

特技ランク（修練値）

特技ランクは、現在のクラスに関連するアクションを行うと得られる修練値で成長。クラス別に保持され、ランクアップすると新しいアクションなどを修得する。

■特徴
- ランクはクラスごとに記録
- ランクアップでアクションなどを修得

フィジカルレベル（経験値）

戦闘に勝利したり、生産に成功すると得られる経験値でフィジカルレベルは成長。全クラス共通で、レベルアップで得られるボーナスにより各種ステータスを伸ばせる。

■特徴
- レベルは全クラスで共通
- レベルアップでステータスが上昇

潜在値　連続プレイは身体に悪い!?

1日の大半を費やすくらいに長時間、戦闘や生産などを連続で行っていると、ある時から潜在値がたまり始め、取得できる修練値や経験値が減少していく。最終的にはゼロになることもあるが、一定時間休むことで回復する仕組みになっている。この潜在値は、将来的に何かのポイントになる予定だ。

■潜在値の特徴
- 潜在値は、特技ランクとフィジカルレベルの両方に存在し、それぞれ別々に蓄積される（修練値が減った場合はクラスチェンジ推奨）
- 休憩することで徐々に経験値／修練値の取得量は回復していく

開発者に聞く！ システムQ&A［その2］ 基本システム編

――ソサエティ（職能）やクラスは、今後増えていくのでしょうか？

すでにみなさん、いくつかは気づかれていますよね？　銃術士や巴術士など、すでに仕込み上々のものがあるんです。ほかにも、まだ時期まではお約束できませんが、みなさんがおなじみのものも含め、いろいろと登場する予定ですよ。

――エーテライトによる回復、ソーサラーのアクションによる回復以外の“MP回復手段”を増やす予定はありますか？

現在もいろいろと意見を受けており、検討しています。現在の手段で終わりとは考えていません。

エオルゼアのんびり紀行　経験値や修錬値の文字色

潜在値を得るようになった場合、経験値や修錬値の現在値の文字色がオレンジ色に変化し、ひと目でわかるようになっている。また、ギルドリーヴを開始するときに神符を捧げると「錬磨（修練値上昇＋）」などの効果が得られ、その効果がかかっている間はこの文字色が緑色へと変わる。なお、この効果はギルドリーヴの成功、失敗に関係なく終了するとともに効果が切れ、文字色も元の白色へと戻るようになっている。

※表内の項目の詳細は以下のとおり。ランク＝最適特技ランク、コスト＝アクションコスト、ゲージ消費＝アクションゲージの消費量（「打突」を3とした場合）、キャスト＝キャスト（詠唱）時間、リキャスト＝リキャスト（再詠唱）時間
※1：メインシナリオ「碧海の宝（リムサ・ロミンサ）」「眠れる鬼（グリダニア）」「太陽の都（ウルダハ）」を進めると修得



［モンスターと対峙する近接戦闘職］

全部で5種類のクラスがあるファイターは、扱う武器の違いがそのまま各クラスの特徴を表している。P.20の図にもあるように武器によるレンジ（得意とする攻撃距離）に差はあるものの、基本的にはモンスターと直接向き合っての物理攻撃がメインとなる。身体が資本となる、単純明快なソサエティだ。なお、ファイターの特定のアクションでモンスターの部位損傷を狙える。

全5クラス
◎剣術士
◎斧術士
◎格闘士
◎弓術士
◎槍術士

さまざまなアクションを駆使してモンスターを仕留めろ！

戦うモンスターの特性やパーティの編成などにもよるが、基本的にファイターは攻撃役（アタッカー）としての役割であることが多い。各クラスとも特徴的な武器を持っているものの、修得するアクションは意外にクラス専用ではないものも数多くある。気に入ったクラスを集中して育てるのもスタイルの1つだが、ほかのクラスの“使える”アクションを修得してセットすれば、序盤にもて余してしまうTPなども有効的に活用できる。『FFXIV』ならではの、アーマリーシステムを生かした戦術といえるだろう。



▲遠くから届く弓術士の弓攻撃など、クラスごとに修得できる特徴的なアクションを生かしながら、戦闘を優位に進めていこう。



Kitty Solnacienteが語る ファイターの魅力

オリジナルの組み合わせで戦える！

戦闘職といえばRPGの華！　そんなファイターの魅力といえば、アクションの組み合わせでしょう。本作では、一度修得したアクションはほかのクラスにチェンジしても、アクションパレットにセットすることができる仕組みになっています。例えば、格闘士で戦っていて攻撃力が足りないという場合は、槍術士で修得する「フェロシティ」（次のアクションの攻撃力を上げる）をセットしておきましょう。そうすれば、格闘士でも「フェロシティ」を発動することができるのですよ。いろいろなクラスのランクを上げて、自分だけの使いやすいアクションの組み合わせを探してみましょう。

◆剣と盾を持つ攻防一体のオールラウンダー

短剣から長剣まで、さまざまな片手剣を扱うクラス。攻撃の基本は片手剣による「斬撃」と「刺突」だが、副武器に盾を持つことで盾専用のアクションも使用可能となる。この片手を空けた軽戦士と防御主体の重戦士の2つのモードの使い分けにより、どんな局面にも対応可能だ。

クラス考察

攻めも守りもこなせるパイプレイヤーがウリだが、やはりほかのファイター系から一歩抜きん出た防御面の強さに注目したい。「挑発」などのモンスターの敵視を集める手段もあり、パーティ戦闘では盾役としての活躍に期待できる。ただし、盾を装備して「盾備」を使用しないと盾の効果がない（一定時間経つと効果が切れる）ため、アクションを何度も繰り返す必要がある。手間はかかるが、それで得られる攻守万能の強さが魅力だ。



▲『FFXI』のプレイヤーには、なじみ深いアクションが多い剣術士。パーティの盾役として活躍したい人にオススメだ。



剣術士	主器:佩剣	
剣術&盾スキル	副器:盾	
ギルド	ウルダハ	
初期装備	【主器】ウェザードグラディウス 【胴】ウェザードタバード 【脚】ウェザードブリーチ 【足】ウェザードトープシューズ 【帯】ウェザードサバイバルベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	ケリッヒ（銃砲「サンダースコール」）
	ウルダハ	ザギルスヴェルド（ルディウス）
	グリダニア	ゼリア（リムサ・ロミンサ特産品店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	消費MP	消費TP	キャスト	リキャスト	行動適性
		説明／効果							
	1	斬撃	0	3.5	−	−	−	−	剣術専用
		斬りつける。[目標に斬撃ダメージ]							
	1	打突（※1）	0	3	−	−	−	−	剣術専用
		突きかかる。[目標に刺突ダメージ]							
	1	盾備	0	1.5	−	−	−	−	盾専用
		盾を構えて、攻撃に備える。[自身への正面からの攻撃:防盾発動＋]							
	2	レッドロータス	3	3.5	10	1000	−	10秒	戦闘用
		炎を宿した武器で斬りつける。[目標に火撃ダメージ]							
	4	ランパート	3	6	−	−	−	300秒	戦闘用
		武器による防御に注力する。[自身の物理防御&魔法防御＋]							
	6	サークルスラッシュ	3	3.5	−	1000	−	10秒	戦闘用
		周囲を武器で薙ぎ払う。[自身の周囲にいる敵に斬撃ダメージ]							
	8	ファランクス	3	−	−	250	−	5秒	戦闘用
		盾の後ろから武器を繰り出す。[目標に斬撃ダメージ。敵視＋。発動条件:防盾発動直後]							
	10	挑発	3	6	−	−	−	20秒	戦闘用
		武器の切っ先を振り、敵に挑戦する。[目標の標的を一時的に自身へ固定。敵視＋]							
	10	イージスブーン	3	3	−	−	−	60秒	盾専用
		盾に隠れつつ、自らの回復を図る。[自身への正面からの攻撃:防盾発動＋。防盾時:自身が受けるダメージの一部をHPに変換]							
	12	スピンストローク	3	3.5	−	1000	−	10秒	戦闘用
		フェイントをかけつつ、武器で斬りつける。[目標に斬撃ダメージ。ボーナス:敵から攻撃された直後以外、物理攻撃＋]							
	14	プレシジョン	3	6	−	−	−	90秒	戦闘用
		足を踏ん張り、武器による攻撃に注力する。[自身の物理命中＋。物理回避−]							
	14	シールドバッシュ	3	2	−	500	−	30秒	盾専用
		盾で殴りつける。[目標に打撃ダメージ。また高確率で詠唱を中断させ、短時間詠唱不可]							

◆巨大な戦斧による一撃でモンスターをなぎ払う

海賊などが扱う、対建築物破壊などを目的とした巨大な斧が主武器。攻撃速度は遅いものの、両手に構えた斧から放たれる一撃は、たとえ相手が堅牢な重騎士であっても大ダメージを免れない。防御に構わず斧を叩き込んで敵の盾を破壊したり、衝撃で昏倒させたりする力攻めが得意。投擲器として、フランシスカと呼ばれる投斧も扱える。

クラス考察

物理攻撃を行使するクラスでは、間違いなくトップクラスの攻撃力を誇る。両手斧の持つイメージどおり、一撃のダメージが大きい半面、ミスしたときのリスクは高い。典型的なパワーファイターではあるが、相手を状態異常に陥れるアクションも多く、意外にテクニカルな一面もある。多彩な範囲攻撃を修得できるため、『FFXIV』の戦闘における特徴“多数vs多数”という局面では、その真価を発揮してくれるに違いない。



斧術士	主器:大斧	
斧術スキル	投擲器:投斧（フランシスカ）	
ギルド	リムサ・ロミンサ	
初期装備	【主器】ウェザードウォーアクス 【頭】ウェザードバンダナ 【脚】ウェザードブラウンケクス 【手】ウェザードハーフグローブ 【帯】ウェザードサバイバルベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	ケリッヒ（銃砲「サンダースコール」）
	ウルダハ	ファブルレー（リムサ・ロミンサ特産品店）
	グリダニア	ゼリア（リムサ・ロミンサ特産品店）



▲草木綱に対してダメージボーナスが得られる「丸太割り」など、斧の特性を活かしたアクションもある。

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	消費MP	消費TP	キャスト	リキャスト	行動適性
		説明／効果							
	1	斧撃	0	3.5	−	−	−	−	斧術専用
		斧で斬りかかる。[目標に斬撃ダメージ]							
	1	腰斬（※1）	0	4.5	−	−	−	−	斧術専用
		斧で斬り払う。[自身の前方扇状の範囲の敵に斬撃ダメージ]							
	1	投擲	0	3.5	−	−	−	−	汎用
		武器を投げつける。[目標にダメージ]							
	2	丸太割り	3	3.5	−	1000	−	10秒	戦闘用
		大木をも両断する、斬撃を放つ。[目標に斬撃ダメージ。ボーナス:草木綱に対して物理攻撃＋]							
	4	ブランディッシュ	3	3.5	−	1000	−	10秒	戦闘用
		周囲を武器で一閃する。[自身の周囲にいる敵に斬撃ダメージ]							
	6	ブラッドバス	3	6	−	−	−	60秒	戦闘用
		返り血で戦意を高める。[次の攻撃:目標に与えたダメージの一部を自身のHPに変換]							
	8	スカルサンダー	3	3.5	−	500	−	10秒	戦闘用
		武器で頭部を強打し、中枢を振動させる。[目標に斬撃ダメージ&連続してダメージ。不動:扇状に攻撃範囲拡大]							
	10	ディフェンダー	3	3	−	−	−	30秒	戦闘用
		武器防御に努める。[自身の物理防御＋。物理攻撃−。不動:敵視上昇率＋]							
	12	フォーサイト	3	5	−	−	−	30秒	戦闘用
		受け流し重視の構えをとる。[自身の受け流し＋。ただし、一度受け流しが発動すると終了]							
	14	フラクチャー	3	−	−	250	−	5秒	戦闘用
		敵の攻撃を捕殺し、大振りな攻撃を封じる。[目標に打撃ダメージ&WS発動不可。発動条件:受け流し直後]							

エオルゼアのんびり紀行
副器唯一の盾スキル

ファイター系で盾を装備できるのは、片手武器である片手剣を用いる剣術士のみ。ほかにも片手用の主器を装備したソーサラー系が“ファイター専用”ではない“戦闘用”の盾を装備できる。また盾は、副器で唯一スキルが存在するため、盾を持って戦闘を行うと、主器のスキルと同時に盾スキルも上昇する。なお、この盾スキルが存在するため、18種類のクラスに対して、ステータス欄には19種類のスキルが記載されている。

※データはすべて編集部調べ＆オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

格闘士 Pugilist



◆ゼロ距離での攻防にかけるインファイター

両手の拳の先に装着する、闘器の扱いに長けたアタッカー。リーチが短い半面、攻撃間隔が非常に短いため、近距離からのラッシュ戦闘を信条とする。そのスピード重視のスタイルからか、防御よりも回避に特化したアクションを修得していく。敵の虚をついて接近するために、チャクラムなどの投擲器を投げるアクションもある。

クラス考察

ほかのアタッカーが1回攻撃する間にビシビシとダメージを与えていくのは小気味いいが、1発1発のダメージは少なめ。文字どおり手数勝負で押せるモンスターならいいが、格上との戦いになると単発の攻撃力の低さがアダとなることも。剣術士の「挑発」と似た「口笛」は、回避力が上昇するアクションと併用することで擬似的な盾役として動けるだろう。ただし、剣術士のような重装備はできないため、過信は禁物だ。



▲回避直後にのみ実行できる「ヘイメーカー」。タイミングは難しいが、攻撃をヒラリとかわしてカウンターが決まると最高に気持ちイイ！

格闘士	主器:闘器
闘術スキル	投擲器:投輪(チャクラム)
ギルド	ウルダハ
初期装備	【主器】ウェザードホラ 【胴】ウェザードシャツ 【脚】ウェザードサルエル 【足】ウェザードトープシューズ 【帯】ウェザードサバイバルベルト

ランク1主器販売NPC		
	リムサ・ロミンサ	ケリッヒ(銃砲「サンダースコール」)
	ウルダハ	ザギルスヴェルド(ルディウス)
	グリダニア	ウルフスリス(ウルダハ特産品店)

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	消費MP	消費TP	キャスト	リキャスト	行動適性
	1	正拳	0	3.5	―	―	―	―	闘術専用
	堅く握り込んだ拳を突き出す。[目標に打撃ダメージ]								
	1	拳撃(※1)	0	3.5	―	―	―	―	闘術専用
	ジャブを放つ。[目標に打撃ダメージ。物理防御&物理回避+]								
	1	投擲	0	3.5	―	―	―	―	汎用
	武器を投げつける。[目標にダメージ]								
	2	コンカシブブロー	3	3.5	―	1000	―	10秒	戦闘用
	頭部を狙って、武器を叩き込む。[目標に打撃ダメージ&物理命中ー。3回まで効果は蓄積]								
	4	ヘイメーカー	3	―	―	250	―	5秒	戦闘用
	攻撃をかわしつつ、武器を叩き込む。[目標に打撃ダメージ。発動条件:回避直後]								
	6	内丹	3	6	―	250	―	60秒	戦闘用
	呼吸法を変える。[自身のHP回復]								
	8	地烈斬	3	3.5	―	1000	―	10秒	闘術専用
	地表を伝う衝撃波を走らせる。[目標に向かって直線上の敵に遠距離土撃ダメージ。飛行する敵には無効]								
	10	口笛	3	6	―	―	―	20秒	戦闘用
	口笛を吹き、敵の注意を引きつける。[目標の標的を一時的に自身へ固定。敵視+]								
	12	フェザーステップ	3	5	―	―	―	30秒	戦闘用
	ゆらりとした歩法に変える。[自身の物理回避+。ただし、一度発動すると終了]								
	14	ジャーリングストライク	3	―	―	250	―	5秒	戦闘用
	敵の攻撃に合わせ、関節を痛打する。[目標に打撃ダメージ。効果:スタン。発動条件:回避直後。敵視+]								

◆狙い澄ました一陣の矢がモンスターを射抜く!

弓術士 Archer



エレゼン式の長弓、ミコッテ式の短弓など、弓と矢を装備することで、モンスターのアウトレンジからの攻撃が可能な弓術士。通常のダメージのほかにも、装備する矢を変えることで毒などのさまざまな追加効果も与えられる。近接戦闘には向かないが、早い段階からHP回復のアクションを修得できるなど、思いのほか持久力はある。

クラス考察

ほかのMMORPGでいうところの弓職ほど大げさな遠距離攻撃はできないが、それでも確実にモンスターに先制攻撃できるため、ソロでのレベル上げなどはかなり有利。ただし、ほとんどのモンスターはプレイヤーに近接攻撃を仕掛けてくるため、ソロの場合は常に得意な間合いで戦闘することはほぼ無理だ。一方集団戦では、命中率の高いアクションや貫通攻撃や範囲攻撃など、アタッカーとしての信頼度はかなり高そう。もっとも矢弾が消耗品のため、コストの浪費と持ち物を圧迫するという弓職ならではの悩みもつきまとう。



▲弓を使ったアクションは矢を消費するが、装備する矢によっては、相手の弱点を突いたりすることもできる。

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	消費MP	消費TP	キャスト	リキャスト	行動適性
	1	射撃	0	3.5	―	―	―	―	弓術専用
	矢を射かける。[目標に射撃ダメージ]								
	1	落矢(※1)	0	3.5	―	―	―	―	弓術専用
	至近距離に矢を放つ。[目標に射撃ダメージ&バインド]								
	1	矢籠め	0	―	―	―	―	―	弓術専用
	矢筒に矢を籠める								
	1	飛礫	0	3.5	―	―	―	―	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]								
	2	パンクチャー	3	3.5	―	1000	―	10秒	戦闘用
	ぎりぎりまで引き絞った一矢を放つ。[目標と、その間の敵すべてに射撃ダメージ]								
	4	猛者の撃	3	―	―	―	―	30秒	戦闘用
	呼吸法を変える。[自身のHP回復]								
	6	影縫い	3	7	―	250	―	40秒	戦闘用
	敵の影法師を狙い撃ち、動きを制する。[目標を移動不可]								
	8	ワイドボレー	3	3.5	―	1000	―	10秒	戦闘用
	矢の雨を降らせる。[目標と、その周囲の敵に射撃ダメージ]								
	10	静者の撃	3	―	―	―	―	30秒	戦闘用
	静かに構える。[次の攻撃:敵視上昇率ー]								
	12	羽羽矢	3	7	―	500	―	40秒	戦闘用
	心を無にして一矢を放つ。[目標に射撃ダメージ&強化エフェクトを1つ消滅]								
	14	ホークアイ	3	―	―	―	―	60秒	戦闘用
	鷹の如く目を凝らす。[次の攻撃:物理命中+]								

弓術士	主器:弓
弓術スキル	携帯:矢
ギルド	グリダニア
初期装備	【主器】ウェザードショートボウ 【携帯】ワープドアロー(99個×3) 【胴】ウェザードハンティングチュニック 【脚】ウェザードグレイケクス 【足】ウェザードトープシューズ 【帯】ウェザードサバイバルベルト

ランク1主器販売NPC		
	リムサ・ロミンサ	ケリッヒ(銃砲「サンダースコール」)
	ウルダハ	ヨハネス(グリダニア特産品店)
	グリダニア	トヴィルモト(弓屋「セントールアイ」)

槍術士 Lancer



◆一歩引いた位置から敵を貫く中距離アタッカー

槍術士は、身の丈ほどもある長い槍を手にして戦うファイター。弓術士ほどではないにしろ、リーチの長さを生かした中間距離からの強襲が可能だ。また、槍といえば突くだけのものと思いがちだが、斬撃や打撃などさまざまな攻撃属性をカバーできる点も優秀といえる。ほかにも投擲専用の槍、ジャベリンを装備することもできる。

クラス考察

攻撃力と攻撃間隔のバランスが、ファイターのなかでは一番整っているといえる槍術士。アウトレンジからの攻撃はソロプレイで強いが、パーティ戦ではさらに重要な意味を持つ。その一歩引いた立ち位置は、乱戦時でもモンスターと味方の位置をしっかりと把握できる。モンスターの移動を妨害するアクションなどを駆使して戦況をコントロールすれば、戦いをより有利な状況へ運べるはずだ。



◀それでもやはり槍は突くもの！範囲攻撃のアクションも、直線状のモンスターを一気に貫くタイプが多い。

槍術士	主器:長槍
槍術スキル	投擲器:投槍(ジャベリン)
ギルド	グリダニア
初期装備	【主器】ウェザードスピア 【胴】ウェザードアクトン 【脚】ウェザードタイツ 【足】ウェザードクラコー 【帯】ウェザードサバイバルベルト

ランク1主器販売NPC		
	リムサ・ロミンサ	ケリッヒ(銃砲「サンダースコール」)
	ウルダハ	ピメル(骨董のロムルル)
	グリダニア	トヴィルモト(弓屋「セントールアイ」)

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	消費MP	消費TP	キャスト	リキャスト	行動適性
	1	突槍	0	3.5	―	―	―	―	槍術専用
	槍で突きかかる。[目標に刺突ダメージ]								
	1	搦槍(※1)	0	4.5	―	―	―	―	槍術専用
	槍をからめる。[目標に刺突ダメージ&バインド]								
	1	投擲	0	3.5	―	―	―	―	汎用
	武器を投げつける。[目標にダメージ]								
	2	スキュアー	3	3.5	―	1000	―	10秒	戦闘用
	渾身の一突きを放ち、敵を怯ませる。[目標と、その間の敵すべてに刺突ダメージ。ボーナス:敵の数に応じて物理攻撃+]								
	4	フェロシティ	3	―	―	―	―	60秒	戦闘用
	全力で武器を突き出す。[次の攻撃:物理攻撃+]								
	6	トランメル	3	3.5	―	500	―	10秒	戦闘用
	敵の足下を突き、機先を制する。[目標にヘヴィ効果]								
	8	ムーンライズ	3	3.5	―	1000	―	10秒	戦闘用
	武器で突き斬る。[目標に斬撃ダメージ&TP倍率抑制]								
	10	竜槍	3	3	―	―	―	30秒	槍術専用
	武器を高速で繰り出す。[自身の行動速度+。物理攻撃命中時:目標に弱体エフェクトを付与。パーティメンバーは目標を攻撃した際にHPを吸収可能]								
	12	ドゥームスパイク	3	3.5	―	2000	―	10秒	戦闘用
	会心の一突きを放ち、敵を怯ませる。[目標と、その間の敵すべてに刺突ダメージ]								
	14	気合	3	6	―	―	―	60秒	戦闘用
	自身に活を入れる。[自身のTP+]								

エオルゼアのんびり紀行　「竜槍」が非常に強力!!

槍術士ランク10で習得できる「竜槍」。ヒットすれば、両手武器の攻撃の遅さをフォローできる（自身の行動速度がアップする）うえ、以降しばらく物理攻撃がヒットすると対象のHPを吸収する追加効果が得られる。槍術専用のアクションではあるが、後者の効果はパーティメンバーにも有効なので、槍術士で活動しているときは積極的に使っていきたいアクションのひとつだろう。

※表内の項目の詳細は以下のとおり。ランク＝最適特技ランク、コスト＝アクションコスト、ゲージ消費＝アクションゲージの消費量（「打突」を3とした場合）、キャスト＝キャスト（詠唱）時間、リキャスト＝リキャスト（再詠唱）時間
※1：メインシナリオ「碧海の宝（リムサ・ロミンサ）」「眠れる鬼（グリダニア）」「太陽の都（ウルダハ）」を進めると修得

Sorceror ソーサラー



[“魔”を操る神秘のソサエティ]

ソーサラーに相当するクラスは呪術師と幻術士の2つと、ファイターに比べると少ない。また、どちらも一般的なRPGでは聞き慣れないクラスで、文字の持つ意味をそのまま受け取るとかなりダークな印象だ。それでもベースとなる術式は異なるが、魔力による攻撃、対象の弱体、仲間のHPの回復など、どちらもひと通りは揃っているので、プレイヤーしだいで多彩な活躍ができる。

全2クラス
◎呪術士
◎幻術士

魔法ならではの特性を理解して効率よく戦おう!

ソーサラーは、初期アクション以外のほとんどのアクションの発動にMPを消費するのが最大の特徴。ファイター系とのアクションと異なり、選択から発動までのあいだに詠唱を必要とする。この詠唱中に攻撃などを受ければ、発動が中断することもある。そのリスクがあるためか、魔法は物理的なアクションとは段違いの効果を見せる。とくに攻撃面での純粋なダメージや範囲に攻撃できる点など、アタッカーとしての適正は高い。あとは限りあるMPを、どうううまく運用していくか。プレイヤーのセンスが問われる。



▲攻撃でも回復でも高い効果を得れば、同時にモンスターの敵視を集める結果に。強いけれど扱いは難しい、それがソーサラーだ。



Yukarino Nanaseが語る ソーサラーの魅力

魔法ドカ～ン！ あ……倒された

低ランクでは、ほかの近接クラスの強さが開眼していないこともあるのでしょうが、とにかく魔法の強さが目立ちます。とくに幻術士。ギルドリーヴなどでも、ファイター系では1体ずつ倒していたモンスターを範囲魔法でババ～ンと一気に倒すと、かなりの爽快感!! もちろん、仕留め損ねると自分がやられるんですけどね（笑）。そんな攻撃だけを楽しみたい人にはオススメですが……パーティでも同じノリだと大惨事に。でも、そんな扱いづらさも含めた部分は、とても魔道士っぽいですね。装備は好みでコーディネイトできるので、ハーネスとサブリガで、筋肉ムキムキのソーサラーにもなれますよ。

◆弱らせて吸収する、さまざまな“呪い”を行使!

念珠がハメ込まれた呪具を媒介に、精神を魔法の力に変換する。攻撃的な魔法が多く扱え、対象に直接ダメージを与えるだけ攻でなく、中毒やスロウといった状態異常を与えてジワジワと蝕むの得意。なかでも星撃&霊撃属性の魔法を扱えるのは、現状では呪術士のみになる。

クラス考察

6属性とは独立した星撃&霊撃属性の魔法を使用できるため、あまり相関関係を意識せずに攻撃が可能。ただ、攻撃的なクラスという触れ込みと異なり、パーティ戦闘では直接ダメージを与えるよりも、弱体や吸収といった仲間を補助する役割を担うことになりそうだ。仲間のHP回復手段として期待できる「サクリファ」は、自身のHPを削る諸刃の剣。自分のHPがある程度ないと使用できないため、幻術士の「ケアル」を修得&セットして、併用していくといい。



◀ランク4で修得できる「サクリファ」は、早めに修得しておきたい魔法の一つだろう。

呪術士 Thaumaturge



呪術士 呪術スキル	主器:呪具	
ギルド	ウルダハ	
初期装備	【主器】ウェザードセプター 【胴】ウェザードローブ 【脚】ウェザードショース 【足】ウェザードハッテン 【帯】ウェザードサッチェルベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	レフレダ(銃砲「サンダースコール」)
	ウルダハ	ピメル(骨董のロムルル)
	グリダニア	ウルフスリス(ウルダハ特産品店)

アクション

ランク	名称	コスト	ゲージ消費	消費MP	消費TP	キャスト	リキャスト	行動適性	説明／効果
1	呪弾	0	3.5	−	−	−	−	呪術専用	呪術で生み出した弾を放つ。[目標にダメージ。得物に応じて攻撃種変化]
1	昂揚(※1)	0	15	−	−	−	600秒	呪術専用	異言を唱え、精神を高める。[自身のMP回復]
1	スカージ	3	6	11	−	3秒	5秒	戦闘用	虚像の刑具により敵に苦痛をもたらす呪術魔法。[目標と、その周囲の敵に霊撃ダメージ&霊撃魔法防御−]
1	バニシュ	3	6	11	−	3秒	5秒	戦闘用	怪光により敵に苦悩をもたらす呪術魔法。[目標と、その周囲の敵に星撃ダメージ&星撃魔法防御−]
2	血の儀礼	3	6	−	−	−	60秒	戦闘用	心血を注ぎ、呪文を高唱する。[魔法の発動時に、自身のHPを消費して魔法威力+]
4	サクリファ	2	2	10	−	2秒	5秒	戦闘用	自身の命脈を犠牲に捧げ、味方の体力を回復する呪術魔法。[目標と、その周囲のパーティメンバーのHP回復&連続してHP回復]
6	ポイズン	3	4	10	−	1秒	5秒	戦闘用	敵の体液を毒化する呪術魔法。[目標と、その周囲の敵を中毒]
8	スロウ	3	4	7	−	1.5秒	60秒	戦闘用	敵の動きを鈍らせる呪術魔法。[目標と、その周囲の敵の行動力−]
8	グラビデ	3	2	9	−	1.5秒	60秒	戦闘用	敵の質量を増大させる呪術魔法。[目標と、その周囲の敵にヘヴィ効果]
10	荊棘	3	6	−	−	−	180秒	戦闘用	痛覚を敵と共有する。[反撃効果:自身の受けたダメージの一部を、与えた者に返す]
10	ダムネーション	3	3.5	−	1000	−	10秒	戦闘用	魔器から冥路の門を開く。[目標に霊撃ダメージ。ボーナス:目標に与えたダメージに応じてMPを回復]
12	バイオ	3	4	14	−	1.5秒	30秒	戦闘用	悪性細菌により敵の体内を蝕む呪術魔法。[目標と、その周囲の敵に連続して霊撃ダメージ&物理攻撃−]
12	ディア	3	4	14	−	1.5秒	30秒	戦闘用	異常細胞により敵の体内を蝕む呪術魔法。[目標と、その周囲の敵に連続して星撃ダメージ&物理防御−]
14	ダークシール	3	3	−	−	−	120秒	戦闘用	精神を集中させる。[次の詠唱:魔法命中+]

幻術士 Conjurer



幻術士 幻術スキル	主器:幻具	
ギルド	グリダニア	
初期装備	【主器】ウェザードケーン 【胴】ウェザードダルマティカ 【脚】ウェザードブラウンスロップ 【足】ウェザードダックビル 【帯】ウェザードサッチェルベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	レフレダ(銃砲「サンダースコール」)
	ウルダハ	ヨハネス(グリダニア特産品店)
	グリダニア	オスガル(木工師ギルド本部売店)

◆白魔道士&黒魔道士がイメージの万能な魔法使い

自然木から作られた幻具を手に、6つの元素の魔法を扱う。攻撃はもちろん、味方の回復・強化といったヒーラー的な側面も持ちあわせる。

クラス考察

呪術士と比べ、目的のハッキリしたアクションが多い。6属性による攻撃魔法をはじめ、「ケアル」による回復や「ストンスキン」のダメージカットなど、ソロ&パーティの両面で役立つ。ほかのクラスで使う意味でも、一度は育てておきたいクラスだ。

アクション

ランク	名称	コスト	ゲージ消費	消費MP	消費TP	キャスト	リキャスト	行動適性	説明／効果
1	幻矢	0	3.5	−	−	−	−	幻術専用	幻術で生み出した弾を放つ。[目標にダメージ。得物に応じて攻撃種変化]
1	森閑(※1)	0	15	−	−	−	600秒	幻術専用	五感を断ち、精神を静める。[自身のMP回復]
1	ファイア	3	6	10	−	2秒	6.5秒	戦闘用	火焔の渦を巻き起こす幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に火撃ダメージ]
1	ブリザド	3	6	10	−	2秒	6.5秒	戦闘用	吹雪の渦を巻き起こす幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に氷撃ダメージ]
1	サンダー	3	6	10	−	2秒	6.5秒	戦闘用	雷電の渦を巻き起こす幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に雷撃ダメージ]
1	ウォータ	3	6	10	−	2秒	6.5秒	戦闘用	水煙の渦を巻き起こす幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に水撃ダメージ]
1	エアロ	3	6	10	−	2秒	6.5秒	戦闘用	突風の渦を巻き起こす幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に風撃ダメージ]
1	ストーン	3	6	10	−	2秒	6.5秒	戦闘用	石礫の渦を巻き起こす幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に土撃ダメージ]
2	トランスチャント	3	3	−	−	−	120秒	戦闘用	呪文を熱唱する。[次の詠唱:中断されない]
4	ケアル	2	2	12	−	2秒	5秒	戦闘用	味方の体力を回復する幻術魔法。[目標と、その周囲のパーティメンバーのHP回復]
6	ストンスキン	2	4	12	−	6秒	30秒	戦闘用	味方の肌を硬質化する幻術魔法。[目標と、その周囲のパーティメンバーが受ける一定量のダメージを相殺]
8	リポーズ	3	2	8	−	2秒	40秒	戦闘用	敵を束縛する幻術魔法。[目標と、その周囲の敵にバインド効果。ただし、移動中の敵には無効]
8	ショックスパイク	3	4	8	−	3秒	10秒	戦闘用	味方の周囲に帯電層を形成する幻術魔法。[目標と、その周囲のパーティメンバーに反撃効果を付与:雷撃ダメージ&スタン]
10	幽遠	3	3	−	−	−	60秒	戦闘用	朗々と呪文を絶唱する。[次の詠唱:リキャストタイム&詠唱時間延長。魔法威力+]
10	ストーンヘイル	3	3.5	−	1000	−	10秒	戦闘用	魔器から飛礫を放つ。[目標に星撃ダメージ。ボーナス:目標に与えたダメージに応じてMPを回復]
12	バーン	3	4	16	−	2.5秒	12秒	戦闘用	猛焔の嵐を吹き荒れさせる幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に連続して火撃ダメージ&火撃魔法防御−]
12	フロスト	3	4	16	−	2.5秒	12秒	戦闘用	氷霜の嵐を吹き荒れさせる幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に連続して氷撃ダメージ&氷撃魔法防御−]
12	ショック	3	4	16	−	2.5秒	12秒	戦闘用	疾雷の嵐を吹き荒れさせる幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に連続して雷撃ダメージ&雷撃魔法防御−]
12	ドラウン	3	4	16	−	2.5秒	12秒	戦闘用	猛雨の嵐を吹き荒れさせる幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に連続して水撃ダメージ&水撃魔法防御−]
12	チョーク	3	4	16	−	2.5秒	12秒	戦闘用	烈風の嵐を吹き荒れさせる幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に連続して風撃ダメージ&風撃魔法防御−]
12	ラスプ	3	4	16	−	2.5秒	12秒	戦闘用	砂塵の嵐を吹き荒れさせる幻術魔法。[目標と、その周囲の敵に連続して土撃ダメージ&土撃魔法防御−]
14	サウスピーク	3	6	−	−	−	60秒	戦闘用	ささやくように呪文を詠唱する。[幻術魔法:魔法威力−。敵視上昇率−]

エオルゼアのんびり紀行 幻術士はMP管理が命!

幻術士は、魔法アタッカーと回復役の要素を兼ね備えているため、パーティ戦ではMPが追いつかなくなる局面が多い。「森閑」というMP回復手段もあるが、リキャスト時間が30分と長めのため使いにくい。幻術士なら「ケアル」を範囲化（対象中心範囲）できるので、なるべく多人数を巻き込めばMP効率も上がる。またモンスターの持つ属性を知り、6つの属性の強弱関係を突けば、より少ない回数の魔法で倒すことができるはずだ。



Gatherer ギャザラー

[素材の採集に特化したクラス]

P.26で解説しているクラフターのクラスで、製作するために必要な素材を採集するソサエティ。クラスは漁師、園芸師、採掘師の3種類あり、それぞれの用具を手に日夜採集に励んでいる。集めた素材をそのままバザーなどで販売するのもいいが、クラフターにチェンジして自分で加工したり、アイテムを製作したりできれば、採集の喜びもひとしおとなるだろう。

全3クラス
◎漁師
◎園芸師
◎採掘師

フィールドやダンジョンに点在する採集ポイントを探せ！

各種採集は、フィールド上にあるポイント（光が輝く場所）へ行き、「！」アイコンが出ている状態で行うことができる。それぞれの採集ポイントに対応するクラスで、システムメニューから採集を開始しよう。ただ、各採集ポイント付近は、場所によってはアクティブなモンスターなどがいることも。一応、モンスターに向けて発動できるアクションもあるが、基本的に戦闘はできないので、素直に逃げるかクラスを変えるなどして対応するのが得策だ。ちなみにアクティブモード中は、採集が行えないので注意しよう。


▲危険な場所での採集作業も多い。戦闘系のクラスと行動したり、いざというときに自分でクラスチェンジできるよう事前準備を。

Seria Field が語る ギャザラーの魅力



自分のペースで遊べるのがステキ

βテスト当初から採掘師のおもしろさに目覚め、時間さえあればピックを手に、各地で掘り掘りして歩いていたSeriaです。採掘師の何がそんなに楽しいのかと聞かれたら、ライバルとの取り合いも時間制限もなく、自分のペースでまったりと続けられるからだと答えますね。しかも、掘った物をリテイナーやバザーで販売し、それが定期的にさばけていくと、お得意様がついたみたいで、これがまた気持ちいいんですよ。これは採掘師に限らず、ギャザラー全般に当てはまる楽しみの1つだと思います。エオルゼアの経済を陰で支えているというこの感覚を、ぜひみなさんにも味わってほしいですね。

ギャザラー特有のシステムをチェック！

クラスチェンジに使う主用具（主器）による採集がメインだが、副用具（副器）を使った採集もあり、それぞれ得られる素材が異なる。各クラスに2系統の収集方法があると思えばOKだ。

主器を使った採集 クラスを代表するメインの採集法

クラスチェンジに必要な主用具を装備していれば行える、ミニゲーム形式の採集。若干採集に時間がかかるものの、大きな素材や価値の高い素材が手に入りやすい傾向がある。


▲作業はタイミングよくボタンを押す、ミニゲーム形式。

副器を使った採集 異なる素材が取れるもう1つの採集

主用具の採集と異なる採集ポイントで、副器を装備しているときのみ実行可能。コマンドを実行するだけですぐに採集できる手軽さが魅力。採集物は、細かい素材がメインとなる。


▲採集は自動で行われ、成功や失敗は運の要素が絡む。

グレード 採集可能な素材の品質を表す等級

素材の品質等級（グレード）を表す数値。ギャザラーは、どのクラスでも採集場所を探すアクションが修得でき、ランクが上がると高いグレードの採集場所をサーチできるようになる。グレードが高いと高価な素材を入手しやすいが、採集作業の難易度は上がる。また採集地点付近の敵も強く、単独行動するには危険な場所であることが多い。

◆狙った獲物は逃がさない！ 水辺採集の専門家

漁師 Fisherman



MMORPGなどでは、オマケ要素として“釣り”のミニゲームが遊べることも多いが、漁師はそれこそが専門の生業となる。主用具となるのは、フィッシングロッドというリール付きの竿1本。これに付けるエサやポイント、季節、時間、天候などの要素を的確に判断して、さまざまな魚を釣り分けていく。また、副用具にギグを装備すると、刺突漁で魚を獲ることも可能。このあたりが、釣り師ではなく漁師である所以なのかもしれない。



主器 フィッシングロッド（釣竿）▷ 釣り

水辺に寄って「！」が出れば、ほとんどの場所で実行可能（街中でも行える）。ミニゲームは、魚のいる方向を予測して、竿をどちらに引くかというものだ。



副器 ギグ ▷ 刺突漁

刺突漁は、水中にある採集ポイントで行える。刺突漁が可能な条件（副用具を装備しているなど）を満たしていれば、釣りより優先してメニューが表示される。

クラス考察

採集の結果だけに目が行きがちなギャザラーのなかでは、釣りをするという行為そのものに興味を惹かれる人が多いであろう漁師。卸せる相手がほぼ調理師のみなため、実益という面では“料理”が今後のエオルゼアでどれだけの地位を確立するかにかかっている。修得特技ランクが15と若干高めであるものの、「不撓不屈」などは、漁師でなくともギャザラーをメインにしたい人には、ほぼ必須のゴッドセンドになりそうだ。

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	説明／効果					
	1	飛礫	0	3.5	—	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	-	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					
	1	ガルアイ	1	—	15秒	漁釣専用
	周囲を調べ、グレード1以下の穴場を探す					
	3	ダウズ	1	—	60秒	漁釣専用
	現在いるエリアの地勢を鑑み、グレード1以下の穴場の数と位置を予測する。それらの距離が遠かった場合、クイックが発動する					
	8	ガルアイⅡ	1	—	15秒	漁釣専用
	周囲を調べ、グレード2以下の穴場を探す					
	10	ダウズⅡ	1	—	60秒	漁釣専用
	現在いるエリアの地勢を鑑み、グレード2以下の穴場の数と位置を予測する。それらの距離が遠かった場合、クイックが発動する					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	説明／効果			
	1	鉄腸強胆（※2）	4	ギャザラー専用
	Remainderの減少率−			
	1	魚影識別（※2）	3	ギャザラー専用
	クオリティの高いアイテムの入手確率＋			
	1	海洋学（※2）	3	ギャザラー専用
	クリスタル入手確率アップ			
	1	リムレーンの加護（※2）	3	ギャザラー専用
	自身の風属性が一時的に＋			
	1	サリャクの加護（※2）	3	ギャザラー専用
	自身の水属性が一時的に＋			

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	説明／効果			
	1	海人の敏（※2）	3	ギャザラー専用
	自身のDEXが一時的に＋			
	1	船乗りの信（※2）	3	ギャザラー専用
	自身のPIEが一時的に＋			
	5	順風満帆	4	ギャザラー専用
	遭遇率の低いアイテムの発見率＋			
	10	神算鬼謀	4	ギャザラー専用
	ねらったアイテムのヒット範囲＋			
	15	不撓不屈	7	ギャザラー専用
	Remainderの値＋			

漁師	漁釣スキル	主器:フィッシングロッド（釣竿） / 副器:ギグ
ギルド	リムサ・ロミンサ	
初期装備	【主器】ウェザードフィッシングロッド 【携帯】ブラッドワーム（99個×3） 【頭】ウェザードビーチハット 【脚】ウェザードグレイケクス 【足】ウェザード・グレイワークブーツ 【帯】ウェザードフィールドベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	ルヴィオヌ（漁師ギルド）
	ウルダハ	タタロガ（サファイアアベニュー国際市場）
	グリダニア	ハンフリー（紫壇商店街）

釣りの流れ



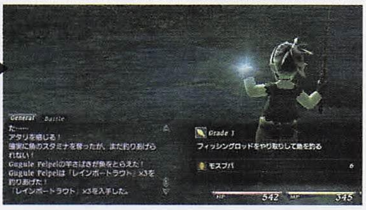
1 魚泳層を決める
▲メニューから釣りを選び、仕掛けを投げ込んだら魚の住む泳層（タナ）に合わせて、画面右に表示されるバーを上下に動かす。



2 アタリを待つ
▼“アタリ”とは、魚がエサに食いつく反応のこと。確実なアタリを待つのが基本だが、あまり待ちすぎると逃げられてしまう。



3 魚のいる方向を予測
▲アタリを確認したら、釣り上げ開始。扇状のバー上を左右に動く黄色いポインターを、「ココだ！」と思った場所で止めよう。



4 魚を弱らせて釣り上げる
▼止めた位置が正解に近ければ、魚は弱る。メッセージを頼りにRemainderがなくなる前に釣り上げよう。

エオルゼアのんびり紀行 採集ポイントは個人単位？

採集ポイントは、同じエリアにいるプレイヤーすべてに見える。だが、そこで何回採集作業が行えるかは、エリア全体の管理ではなく、各プレイヤー単位で計測されている。目の前に採集ポイントが見えていても、各プレイヤーのその場所での採集可能回数を超えていると、それ以降は採集できない。つまり、同じ場所で複数のプレイヤーが作業しても、お互いに影響が出ないため、“横取り”などの心配は無用ということだ。

※データはすべて編集部調べ＆オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

※表内の項目の詳細は以下のとおり。ランク＝最適特技ランク、コスト＝アクションコスト、ゲージ消費＝アクションゲージの消費量（「打突」を3とした場合）、リキャスト＝リキャスト（再使用）時間
※1：メインシナリオ「碧海の宝（リムサ・ロミンサ）」「眠れる鬼（グリダニア）」「太陽の都（ウルダハ）」を進めると修得　※2：ギルドトークンで修得

園芸師 Harvester



	園芸師	主器:ハチェット（手斧）
	園芸スキル	副器:サイズ
ギルド	グリダニア	
初期装備	【主器】ウェザードハチェット 【頭】ウェザードサンハット 【胴】ウェザードジャーキン 【脚】ウェザードキュロット 【帯】ウェザードフィールドベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	ペ・ンドロボ（西国際街商通り）
	ウルダハ	タタロガ（サファイアアベニュー国際市場）
	グリダニア	グンゼリン（園芸師ギルド）

◆さまざまな植物からの恵みを余さず収穫!

もともとは自然が豊かなグリダニアの地で発祥した“農芸”をベースにしたという園芸師。植物から恩恵を得るだけでなく、植物と心を通わせることにも重点をおいているという。実際の採集作業では、主用具のハチェットを使った豪快な伐採と、副用具のサイズによる細やかな草刈作業という2つの側面を持つ。木材や繊維などの素材から、穀物、野菜、果物といった食材まで、まさに“自然の恵み”をまるごと堪能できるクラスだろう。



主器 ハチェット（手斧）▶伐採

手斧とはいえど、木を切る目的のため、かなり大きい。木の付近で「！」が出れば伐採可能で、ミニゲームではタイミングを測って切る角度を調整する必要がある。



副器 サイズ▶草刈

こちらも手鎌ではなく両手で扱う大きな草刈鎌。副用具に装備して、草むらなどにある採集ポイント付近まで行けば「草刈」を実行することが可能だ。

クラス考察

採集できる素材の種類が多いということは、それだけ実益につながりやすい。木工師、裁縫師、錬金術師、調理師など、園芸師が得られる素材を必要とするクラスは多い。ゴッドセンドの面から見ると特技ランク5の「天佑神助」や特技ランク10の「機略縦横」などが汎用性が高く、採集作業の大きな助けとなりそうだ。また、特技ランク15で修得可能な「刻苦勉励」も、ほかのクラスの成長を促すために修得しておきたい。

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	―	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	-	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					
	1	アーバーコール	1	―	15秒	園芸専用
	周囲を調べ、グレード1以下の良木を探す					
	3	トライアングレート	1	―	60秒	園芸専用
	現在いるエリアの地勢を鑑み、グレード1以下の良木の数と位置を予測する。それらの距離が遠かった場合、クイックが発動する					
	8	アーバーコールII	1	―	15秒	園芸専用
	周囲を調べ、グレード2以下の良木を探す					
	10	トライアングレートII	1	―	60秒	園芸専用
	現在いるエリアの地勢を鑑み、グレード2以下の良木の数と位置を予測する。それらの距離が遠かった場合、クイックが発動する					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	1	剛毅木訥（※2）	4	ギャザラー専用
	Remainderの減少率−			
	1	樹相識別（※2）	3	ギャザラー専用
	クオリティの高いアイテムの入手確率＋			
	1	樹木学（※2）	3	ギャザラー専用
	Aim（アイテムをねらう）時の命中範囲＋			
	1	ノフィカの加護（※2）	3	ギャザラー専用
	自身の土属性が一時的に＋			
	1	ビエルゴの加護（※2）	3	ギャザラー専用
	自身の雷属性が一時的に＋			

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	1	樵の腕（※2）	3	ギャザラー専用
	自身のSTRが一時的に＋			
	1	老農の知（※2）	3	ギャザラー専用
	自身のINTが一時的に＋			
	5	天佑神助	4	ギャザラー専用
	遭遇率の低いアイテムの発見率＋			
	10	機略縦横	4	ギャザラー専用
	ねらったアイテムのヒット範囲＋			
	15	刻苦勉励	7	ギャザラー専用
	修錬値の入手量＋			

伐採の流れ



1 切り口を決める

▲採集ポイントで「伐採」を開始すると、木を切る高さ（切り口）を決める準備作業へ。スライダーを上下に動かして位置を変えよう。

2 切り込み角度を決めて切る

▼切る高さを決めたら、続いて「切る」作業へ。扇型のゲージの上を黄色い矢印が上下に動くので、タイミングを測ろう。





3 繰り返し斧を入れる

▲メッセージを手がかりに、切り込む角度を正しい位置へと近づける。角度を変えると切るモーションも上からと下からに変化する。

4 制限回数前に成功させる

▼ほかの採集作業と同じく、Remainderのゲージがなくなる前に正しいポイントを見つければ伐採成功！



◆岩場深くに眠る“宝”を掘り当てる!

鉱山で栄えた街・ウルダハの技術をもとに確立された採掘師。鉱物が埋まっている岩場を、大きなピック（鶴嘴＝つるはし）で掘る「採掘」を主な生業とする。掘れるものは鉱石や原石など、比較的価値が高いものが多い。副用具のモールで行う「砕岩」は、小規模な採掘といった感じだ。とはいえ、「採掘」とは異なる岩や鉱滓（鉱石の製錬時に出る余剰成分）など、得られるものは違う。ほかの採集同様、目的に応じて使い分けよう。



主器 ピック（鶴嘴）▶採掘

堅い岩盤を突き崩す大きなつるはしを使用。岩盤にある採集ポイント近くで「採掘」が選べればOKだ。掘る力加減を調節するミニゲームあり。



副器 モール▶砕岩

「砕岩」も、岩盤にある採集ポイントで実行可能。パッと見では、「採掘」のポイントと見分けがつきにくいので、システムメニューのコマンドをしっかり確認しよう。

クラス考察

装備品に消耗の概念がある本作では、製作や修理に必要な素材の需要はある程度約束されたも同然。なかでも鉱石類は露天での販売価格も高めのため、ファイター系などの武具の消耗が激しいクラスでは、採掘師と兼業する人も多いはずだ。ゴッドセンドで気になるのは、特技ランク10の「深謀遠慮」、15の「一挙両得」。後者は文字通りだろうが、前者が採集作業において難易度が下がるものであれば、非常に有効そうだ。

採掘師 Miner



	採掘師	主器:ピック（鶴嘴）
	採掘スキル	副器:モール
ギルド	ウルダハ	
初期装備	【主器】ウェザードピック 【脚】ウェザードサンドスロップ 【手】ウェザードワークグローブ 【足】ウェザード・トープワークブーツ 【帯】ウェザードフィールドベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	ペ・ンドロボ（西国際街商通り）
	ウルダハ	ノルトムーン（採掘師ギルド）
	グリダニア	ハンフリー（紫壇商店街）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	―	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	-	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					
	1	ランドサーベイ	1	―	15秒	採掘専用
	周囲を調べ、グレード1以下の採掘場を探す					
	3	プロスペクト	1	―	60秒	採掘専用
	現在いるエリアの地勢を鑑み、グレード1以下の採掘場の数と位置を予測する。それらの距離が遠かった場合、クイックが発動する					
	8	ランドサーベイII	1	―	15秒	採掘専用
	周囲を調べ、グレード2以下の採掘場を探す					
	10	プロスペクトII	1	―	60秒	採掘専用
	現在いるエリアの地勢を鑑み、グレード2以下の採掘場の数と位置を予測する。それらの距離が遠かった場合、クイックが発動する					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	1	意志堅固（※2）	4	ギャザラー専用
	Remainderの減少率−			
	1	石理識別（※2）	3	ギャザラー専用
	クオリティの高いアイテムの入手確率＋			
	1	岩石学（※2）	3	ギャザラー専用
	Aim（アイテムをねらう）時の命中精度＋			
	1	ナルザルの加護（※2）	3	ギャザラー専用
	自身の炎属性が一時的に＋			
	1	メネフィナの加護（※2）	3	ギャザラー専用
	自身の氷属性が一時的に＋			

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	1	彫工の力（※2）	3	ギャザラー専用
	自身のVITが一時的に＋			
	1	石工の理（※2）	3	ギャザラー専用
	自身のMNDが一時的に＋			
	5	富貴福禄	4	ギャザラー専用
	遭遇率の低いアイテムの発見率＋			
	10	深謀遠慮	4	ギャザラー専用
	ねらったアイテムのヒット範囲＋			
	15	一挙両得	7	ギャザラー専用
	獲得数＋			

採掘の流れ



1 採掘ポイントを探す

▲岩盤付近で光るポイントを見つけたら接近。「！」をマークの確認したら、システムメニューから「採掘」を選んで作業開始！

2 採掘する深さを決定する

▼露出している鉱床を、どの辺りまで掘るかスライダーで調節して決定する。狙うアイテムによって深さが異なるようだ。





3 掘るときの力加減を調節

▲円状のゲージの中で拡大縮小する、オレンジの円をタイミングよく止める。円が大きければ強い力、小さければ弱い力で掘る。

4 時間内に適切な掘り方を見つける

▼掘るごとに減っていくRemainderがなくなる前に、正しい力の入れ具合を見つけられれば無事に成功！



エオルゼアのんびり紀行 スタートする街はどこでもOK?

リムサ・ロミンサは海、グリダニアは森、ウルダハは荒野。そんなイメージがあるため、ギャザラー志望のプレイヤーはスタートする街をクラスで選ぶ人もいるかもしれない。とはいえ街道を使えば、それぞれの街への移動は比較的安全に行えるので、各地のエリアやギルドの施設などが目的なら、あまり関係ないだろう。ただし「クラスクエスト」に関しては、スタートする国によって違いがあるようだ。



素材を組み合わせて至高の逸品を作り上げよう!

製作は、言うなればクラフターの戦闘！　生産の流れは以下のようにどのクラスでも共通で、緊張感のあるリアルタイムのコマンド入力式となっている。クラフターのクラスになっていれば、システムメニューから「製作」を選ぶことで、場所を選ばず行える。

■製作中に表示される用語

項目名	説明
進捗	"Progress"と表示される、進行度を表すゲージ。状況に応じたコマンドを選ぶと上昇する
素材耐用度	コマンド実行するたびに減少。この値がゼロになると、製作失敗となり、材料が失われる
目標品質度	完成品の品質を示す値。この値が高いほどローカルリーヴクリア時の報酬がよいものになる

■製作中に選べるコマンドの一例（○○は各クラスに対応したスキル名が入る）

コマンド名	説明
作業○○	素材耐用度をそれなりに消費するが、成功率が高く、悪影響が少ない安定したコマンド
突貫○○	結果に幅があり、悪影響が大きいコマンド。運よければ素材耐用度をあまり減らさずに進められる
入魂○○	素材耐用度の消費が大きいが、目標品質度が最も高まりやすく、高品質を狙いたいときに有効
経過観察	材料の状態が好転するのを期待して待機。ただし、待機中も素材耐用度は減っていく
ヘイスティハンド	クラフターのクラスランク15で開眼。製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する

※データはすべて編集部調べ＆オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

製作の流れ

1 道具と素材を選択

製作を開始すると、左上にウィンドウが出現。材料を選び、主道具と副道具のどちらで製作するかを決めよう。組み合わせが正しければレシピが表示され、目的の完成品を選択すると作業開始だ。

2 状況に応じてコマンドを選ぶ

材料を表す光の球の状態（色の変化）をよく見て、適切なコマンドを選ぼう。



▲コマンド入力には時間制限があるので、右側の数値を見て素早く入力する。

3 進捗100%で完成!

コマンドを入れて作業を進めるたびに、素材耐用度が減少。この値がゼロになる前に進捗（Progress）を100%にすれば完成だ。品質を高めようとすれば、当然作業の効率は落ちる。そのあたりの見極めが難しいところだ。

［クラスの選択肢の多さはNo.1］

「製作」を生業とするクラフターに属するのは、4つのソサエティのなかで最多の8クラス。複数のスキルが必要なレシピも存在するため、ある程度幅広く育てたほうがいいだろう。また、クラスを成長させるためには、製作を行う（素材を用意する）必要があるが、本作においては、クラフター専用のローカルリーヴを行えば、すべての素材を依頼者が提供してくれる。その気になれば、一切ギルを消費せずに特技ランクを上げることも可能だ。なお、主道具と副道具のどちらでも製作は可能だが、レシピと使う道具によっては、結果が変わることがある。

全8クラス
- ◎木工師
- ◎鍛冶師
- ◎甲冑師
- ◎彫金師
- ◎革細工師
- ◎裁縫師
- ◎錬金術師
- ◎調理師



Bros Chanが語る クラフターの魅力

自分だけのアイテムを作ろう!

リアルタイムでコマンドを入力していく製作。成功するかどうかは自分しだいなので、クラフターとしての腕が試されます。最初は難しいかもしれませんが、そうやって完成させた製品をみんなに使ってもらえる喜びは、ほかでは味わえませんよね。製品販売、修理代行などもバザーで行えますし、カウンターを借りればショップのように商売ができます。いずれは自分だけの商品を並べてみたいですね。

製作に関する基礎知識の詳細を解説!

製作で作れるものや、必要になる材料などを紹介。ここで製作の基本を理解しよう。

製品　製作で作れるものは大きく分けて3種類

製作で作れる"製品"には、ほかの製作に必要となり、単体では使用できない"素材"と、武器や防具の"部品"、そして料理や薬品、装備品といった"完成品"の3種類がある。例えば下記のレシピでは、パイ生地は部品・加工食材、ラビットパイは完成品・肉料理となる。

■製作レシピの例（調理の場合）

製品	必要なもの		入手方法or備考（一例）
パイ生地×6（部品・加工食材）	材料	食塩	スタンイルド（グリダニア:調理師ギルドスタンド）で購入
		ミネラルウォーター	スタンイルド（グリダニア:調理師ギルドスタンド）で購入
		バター	リトルジョン（グリダニア:口笛粉屋）で購入
		小麦粉	リトルジョン（グリダニア:口笛粉屋）で購入
	クリスタル	アースシャード×2	敵から入手、採集で入手、ギルドで交換、錬金術師の錬成スキルで製作など
		ウォーターシャード	
	その他	簡易調理設備	リムサ・ロミンサの調理ギルドなどで借りる
ラビットパイ（完成品・肉料理）	材料	パイ生地	加工食材（レシピは上を参照）
		クルザスカロット	キモモ（リムサ・ロミンサ:グリダニア特産品店）で購入
		大栗鼠の肉	マーモット（黒衣森:中央森林に出現）の戦利品
		ワイルドオニオン	ヨッシー（リムサ・ロミンサ:調理師ギルド）で購入
		クッキングワイン	ヨッシー（リムサ・ロミンサ:調理師ギルド）で購入
		ブラックペッパー	ググディ（グリダニア:東方キャラバン専属露店）で購入
	クリスタル	ファイアシャード×2	敵から入手、採集で入手、ギルドで交換など
	その他	簡易調理設備	リムサ・ロミンサの調理ギルドなどで借りる

必要なもの　レシピどおりに製作の準備

製作のレシピはローカルリーヴなどで入手。記載内容（必要なもの）は次の4つで、ほとんどは各地のギルドに行けば解決する。

材料

露天やギルドのショップ、バザーなどから購入するか、ギャザラーにクラスチェンジして自分で調達しよう。

▶レシピ通りに集めた素材を、材料のスロットにハメていく。



クリスタル

クリスタルはいわば燃料のようなもの。6属性×3段階の大きさがあり、レシピどおりの種類と数がないと、製作できない。

■主な入手方法
- ・モンスターを倒して得る
- ・採集時に副産物として得る
- ・ギルドリーヴの報酬　など

■クリスタルの種類

属性＼種類	シャード（低価値）	クリスタル	クラスター（高価値）
火	ファイアシャード	ファイアクリスタル	ファイアクラスター
氷	アイスシャード	アイスクリスタル	アイスクラスター
風	ウィンドシャード	ウィンドクリスタル	ウィンドクラスター
土	アースシャード	アースクリスタル	アースクラスター
雷	サンダーシャード	サンダークリスタル	サンダークラスター
水	ウォーターシャード	ウォータークリスタル	ウォータークラスター

設備

製作する際に推奨とされる設備。設備を借りると製作の成功率を上げることができる。各ギルドで本格的な設備を、キャンプ地や修理NPCから簡易設備を借りられる。

手引書

一部には「○○の手引」が必要という条件つきのレシピもある。素材と違い、手引書がなくても生産自体は可能だが、成功率は大きく下がってしまう。手引書は、ギルドリーヴでもらえることがあるギルドトークンとの交換で入手できるので、各地のギルドにいる専用NPCと話して交換しよう。

木工師　◆素材を生かす匠



ノコギリを手に、家具や建築物の製作、造船など幅広い場面で活躍する。プレイヤーレベルでは原木の切り出しはもちろん、弓術士の弓矢、幻術士のケーン、漁師の釣り竿など、木の素材を活かした武具の製作で需要がある。

主器　ハンドソー（手鋸）

木材を切るために特化した鋸（のこぎり）。幅広だが、下側にだけ刃が付いている。

副器　クローハンマー（釘抜鎚）

鋸以外の木工に使う用具群。ハンマー（金槌）や釘抜きなど、細かい道具類があるらしい？

木工師	主器:ハンドソー（手鋸）
木工スキル	副器:クローハンマー
ギルド	グリダニア
初期装備	【主器】ウェザードソー 【脚】ウェザードブラウンケクス 【手】ウェザードフィンガレスグローブ 【足】ウェザードモカシン 【帯】ウェザードツールベルト

ランク1主器販売NPC	
リムサ・ロミンサ	シスリー（木工師ギルド直営店）
ウルダハ	バリン（木工師ギルド直営店）
グリダニア	オスガル（木工師ギルド本部売店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	−	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	−	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	10	テンダータッチ	3	クラフター専用
	一定時間、素材耐用度の消費を軽減する。〔適正:部品〕			
	15	ヘイスティハンド	4	クラフター専用
	製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する。〔適正:部品〕			

鍛冶師　◆武器製作の達人



鉄を鍛えて武器を作り出す職人。伝来の技と銃砲などの最新の技術が渾然とし、さまざまな流派があるようだ。消耗品の筆頭である武器は需要が多く、ときには出先で武器の修理を……という柔軟な立ち回りも可能だ。

主器　クロスペインハンマー（十字鉄槌）

木の持ち手に大き目の槌が付いた、十字型の片手持ちハンマー。熱した鉄に耐えられる剛健さを持つ。

副器　ファイル（ヤスリ）

鍛え終わったあと細かい仕上げに使うヤスリ。製品によっては、完成度に影響が出てくるかも？

鍛冶師	主器:クロスペインハンマー（十字鉄槌）
鍛冶スキル	副器:ファイル
ギルド	リムサ・ロミンサ
初期装備	【主器】ウェザード・クロスペインハンマー 【脚】ウェザードグレイスロップ 【手】ウェザードスミスグローブ 【足】ウェザード・スートブラックサイブーツ 【帯】ウェザードツールベルト

ランク1主器販売NPC	
リムサ・ロミンサ	スミドヘームル（鍛冶師ギルド本部売店）
ウルダハ	デュースドルン（鍛冶師ギルド直営店）
グリダニア	アルダイルン（鍛冶師ギルド直営店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	−	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	−	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	10	メーカーミューズ	3	クラフター専用
	一定時間、通常作業の成功率アップ。〔適正:量産〕			
	15	ヘイスティハンド	4	クラフター専用
	製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する。〔適正:部品〕			

エオルゼアのんびり紀行　まずは完成させることから

自分で作業内容を調節しなくてはならないため、慣れないと意外と難しい「製作」。とくに特技ランクが低いうちは完成する前に素材が壊れ、あまり修錬値がもらえずランクが上がりにくい……という負のスパイラルにハマることも。特技ランクが低いうちは色気を出さず、とにかく作業工程を進めること！　クオリティなど二の次、完成させなければ始まらないのである。

※表内の項目の詳細は以下のとおり。ランク＝最適特技ランク、コスト＝アクションコスト、ゲージ消費＝アクションゲージの消費量（「打突」を3とした場合）、リキャスト＝リキャスト（再使用）時間
※1：メインシナリオ「碧海の宝（リムサ・ロミンサ）」「眠れる鬼（グリダニア）」「太陽の都（ウルダハ）」を進めると修得

甲冑師



◆身体を守る鎧を作る

板金加工を生業とするクラフター。板金をそのまま使うプレートアーマー系から、鎖を編んだチェーンメイル系まで、さまざまな鎧を作り出す。鍛冶師と同じように、戦地での出張修理なども人気が出るかもしれない!?

主器 レイジングハンマー（打出鉄槌）

鍛冶用のものとは異なる、板金を打ち付けるための作業に適した小型のハンマーだ。

副器 プライヤー（ペンチ）

板金を抑えたり、曲げたりなど、さまざまな場面で製作作業の補助的に使っていけるだろう。

甲冑師	主器:レイジングハンマー（打出鉄槌）	
板金スキル	副器:プライヤー	
ギルド	リムサ・ロミンサ	
初期装備	【主器】ウェザードドーミングハンマー 【胴】ウェザードダブレットベスト 【脚】ウェザードブラウンスロップ 【足】ウェザード・グレイサイブーツ 【帯】ウェザードツールベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	ジョエロー（甲冑師ギルド本部売店）
	ウルダハ	アルノール（甲冑師ギルド直営店）
	グリダニア	マテオニアン（甲冑師ギルド直営店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	－	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	－	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	10	ブラインディングスピード	3	クラフター専用
	一定時間、突貫作業の成功率アップ。〔適正:量産〕			
	15	ヘイスティハンド	4	クラフター専用
	製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する。〔適正:部品〕			

彫金師



◆豪華絢爛な装飾具を

鍛冶師や甲冑師とはまた方向性の違う、金属の加工を得意とする彫金師。宝石をちりばめた指輪などのアクセサリーを作るのはもちろん、武器に装飾を施して、より美しい逸品へと仕上げたてるのも彼らの役目だ。

主器 チェーサーハンマー（彫金槌）

熱して柔らかくした貴金属を、曲げたり加工したりするハンマー。より細やかな作業に向いている。

副器 グライディングホイール（砥石車）

砥石の一種で、加工面を滑らかにする道具。美しさがウリの彫金だけに、仕上げには気を使いそうだ。

彫金師	主器:チェーサーハンマー（彫金槌）	
彫金スキル	副器:グライディングホイール	
ギルド	ウルダハ	
初期装備	【主器】ウェザードチェーサーハンマー 【胴】ウェザードダブレット 【脚】ウェザードトラウザー 【足】ウェザードクラコー 【帯】ウェザードツールベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	テテウ（彫金師ギルド直営店）
	ウルダハ	パミゾロー（彫金師ギルド本部売店）
	グリダニア	ガガウル（彫金師ギルド直営店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	－	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	－	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	10	エピファニー	3	クラフター専用
	次の作業で目標品質度がアップしやすくなる。〔適正:部品〕			
	15	ヘイスティハンド	4	クラフター専用
	製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する。〔適正:部品〕			

革細工師



◆オシャレの発信源!

服から鞄、靴にいたるまで、革を使った製品は革細工師の得意分野。ほかにも重い鎧が装備できないクラスに向けた防具の製作や修理など、オシャレにあまり縁のない冒険者達にも、なじみの深いクラスになるだろう。

主器 ヘッドナイフ（革包丁）

料理用の包丁とは違い、平らになった先端に刃が付いた、革細工に適した形の専用道具だ。

副器 アウル（菱目打）

革素材に糸を通すための穴を開ける道具。厚い生地を通すための太い針が付いている。

革細工師	主器:ヘッドナイフ（革包丁）	
革細工スキル	副器:アウル	
ギルド	グリダニア	
初期装備	【主器】ウェザードヘッドナイフ 【頭】ウェザードコイフ 【胴】ウェザードグレイダルマティカ 【足】ウェザードジャックブーツ 【帯】ウェザードツールベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	アーナルド（革細工師ギルド直営店）
	ウルダハ	エルギヴァ（革細工師ギルド直営店）
	グリダニア	スペールフェダル（革細工師ギルド本部売店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	－	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	－	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	10	フルフィルメント	4	クラフター専用
	一定時間、作業成功率がアップ。〔適正:素材〕			
	15	ヘイスティハンド	4	クラフター専用
	製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する。〔適正:部品〕			

裁縫師



◆服飾のエキスパート

草葉の繊維から糸へ、糸から布へ、布から服への作業を一手に担うクラフター。クラスに関わらず必要になるインナー（下着）やソーサラー系の服など、誰でもその恩恵に預かる場面は少なくないはずだ。

主器 ニードル（縫針）

布と布を縫い合わせるための針。ミシンのような機械がない世界では、すべて手作業で行うことに。

副器 スピニングホイール（紡車）

紡車は綿などを紡いで糸を作り出す道具。副器のほうが大きいのも、裁縫師の密かな特徴か。

裁縫師	主器:ニードル（縫針）	
裁縫スキル	副器:スピニングホイール	
ギルド	ウルダハ	
初期装備	【主器】ラスティニードル 【胴】ウェザードサンドガウン 【脚】ウェザードグレイショース 【足】ウェザードハッテン（グレイソックス） 【帯】ウェザードツールベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	エオジリー（裁縫師ギルド直営店）
	ウルダハ	ノルベットー（裁縫師ギルド本部売店）
	グリダニア	フアニヌ（裁縫師ギルド直営店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	－	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	－	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	10	マスターピース	3	クラフター専用
	一定時間、入魂作業の成功率アップ。〔適正:量産〕			
	15	ヘイスティハンド	4	クラフター専用
	製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する。〔適正:部品〕			

錬金術師



◆神秘と科学の融合

あらゆる知識に精通し、物質を変換させる「錬成」を目的とする。こう書くと高尚なイメージだが、薬や毒薬、染料づくりや製塩など、作業内容は意外と身近。それだけ、ほかのクラフターとの関わりは多い。

主器 アレンビック（蒸留器）

混合物を蒸発させ、沸点の違う物質を分離させる器具。さまざまな物質を扱う錬金術師には欠かせない。

副器 モーター（薬研）

薬研（やげん）は、薬剤のもとである草や葉などをすりおろして粉上にするすり鉢のような器具。

錬金術師	主器:アレンビック（蒸留器）	
錬成スキル	副器:モーター	
ギルド	ウルダハ	
初期装備	【主器】ウェザードアレンビック 【頭】ウェザードスペクタクルズ 【胴】ウェザードグレイガウン 【脚】ウェザードグレイスロップ 【帯】ウェザードツールベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	ズズデス（錬金術師ギルド直営店）
	ウルダハ	ジェミミ（錬金術師ギルド本部売店）
	グリダニア	ムムコ（錬金術師ギルド直営店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	－	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	－	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	10	プリザーブ	3	クラフター専用
	一定時間、製品状態を良好に保つ。〔適正:完成品〕			
	15	ヘイスティハンド	4	クラフター専用
	製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する。〔適正:部品〕			

調理師



◆冒険者の腹を満たせ!

豊富な食材や調理法の知識で、冒険者達の食欲を満たすクラフター。『FFXIV』では、食事を取ると一定時間ステータスにボーナスなどが得られるため、今後その効果が認識されれば大きな需要がありそうだ。

主器 スキレット（平鍋）

鋳鉄で作られた厚手のフライパン。重いが火の通りがよく、汎用性も高いため色々な料理に使える。

副器 クリナリーナイフ（包丁）

こちらは本物の包丁。食材を加工しやすいように切るのが目的。魚などを捌くのに使われる。

調理師	主器:スキレット（平鍋）	
調理スキル	副器:クリナリーナイフ	
ギルド	リムサ・ロミンサ	
初期装備	【主器】ウェザードスキレット 【頭】ウェザードベレー 【胴】ウェザードハーフローブ 【足】ウェザードシューズ 【帯】ウェザードツールベルト	
ランク1主器販売NPC	リムサ・ロミンサ	ヨッシー（調理師ギルド本部売店）
	ウルダハ	ペ・ソンジャ（調理師ギルド直営店）
	グリダニア	スタンイルド（調理師ギルド直営店）

アクション

アイコン	ランク	名称	コスト	ゲージ消費	リキャスト	行動適性
	1	飛礫	0	3.5	－	汎用
	拾った石を投げつける。[目標にダメージ]					
	2	剛速礫（※1）	0	－	30秒	非戦闘用
	次の飛礫:追加効果スタン					

ゴッドセンド

アイコン	ランク	名称	コスト	行動適性
	10	保全	3	クラフター専用
	作業リスクを若干回復する。〔適正:完成品〕			
	15	ヘイスティハンド	4	クラフター専用
	製作の効率化を図り、作業時間を大幅に短縮する。〔適正:部品〕			

エオルゼアのんびり紀行 フィニッシュワーク

ある程度品質が高いものができると、完成時に「フィニッシュワーク」(条件を満たすとコマンドの一番下に出現）という特別な作業を行うことができる。この作業では、専用の素材を消費することになるが、うまくいけばHQ（ハイクオリティ）のアイテムが完成することがある。ただし、フィニッシュワーク自体が素材耐用度を大きく減らすものであるため、特技ランクがかなり高くならないとリスキーな作業になるだろう。



アクション性の高い『FFXIV』のバトルを細かく分析！

システムガイド 3 バトルシステム Battle System

MMORPGならではの醍醐味ともいえるパーティバトル。そのベースとなるバトルシステムの詳細に迫る！

『FFXIV』は、さまざまなクラスで修得できるアクションを組み合わせて戦う、自由性の高いバトルが魅力。職能（ソサエティ）によって向き・不向きがあり、戦闘系のファイターとソーサラーが、本作のバトルにおける中心的な存在となる。生産系のギャザラーとクラフターは、戦闘に不向きで、敵と戦うときは基本的に主器を変更して、戦闘系のクラスにチェンジすることになる。

ファイター&ソーサラー 敵との戦闘を専門とするバトルに欠かせないクラス

主に物理攻撃を得意とするファイターと、攻撃魔法をはじめ、回復や支援なども担当するソーサラー。敵の弱点を突いたり、HPを回復させたりと、モンスターと戦うために必要なアクションを多数修得していく。各クラスに特徴的なアクションや立ち回りがあるので、それらを考慮して戦闘を行おう。

ギャザラー&クラフター 武器・魔器を持たない生産系のクラスは最弱？

生産系の職能であるギャザラーとクラフターは、戦闘においては基本的に「飛礫」（石を投げるアクション）しか行えないため、敵との戦闘は明らかに不向きといえる。このうちギャザラーはフィールドで活動することもあるので、敵と戦うためにも、最低1クラスは戦闘系のクラスを上げておきたい。



◀ギャザラーとクラフターの通常攻撃である「飛礫」。そのダメージはなんと1ケタ！

※データはすべて編集部調べ&オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

バトル画面の見方 リアルタイムに情報が飛び交う『FFXIV』のパーティバトル

さまざまな要素が詰め込まれた「バトル画面」を解説。仕組みを理解して、大人数のパーティバトルを楽しもう！

本作のバトルは、主にアクティブモード（詳細は右ページ参照）で行う。複数のアクションを連続で行える点が特徴なので、テンポよくバトルを進めていこう。序盤は1人でも問題ないが、中盤以降はパーティメンバーとの連携も重要になるだろう。



1 アクションリスト

アクションメニューでセットしたアクションが表示される。選ぶことで実行可能。



▶バトルレジメンモードを選択すると、一番左のボタンが赤く光る。



2 アクションゲージ

アクティブモード中にたまるゲージ。このゲージが溜まるとアクションを実行できる。先行入力で行動予約も可能。



◀黄色は通常状態、緑色は実行待機中を表す。

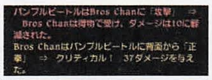
3 ターゲット

モンスターの名前や強さなどを表示。名前の左のアイコンが強さを表しており、その色によって強さが判別できる。

モンスターの強さ

強↑↓弱
とてもとても強い相手
とても強い相手
強い相手
丁度良い相手
楽な相手

4 戦闘中のログ



▲攻撃する位置などによって、ダメージも常に変化していく。

戦闘中のログが表示される。自分の攻撃、敵からの攻撃など、種類によって色が異なる。コンフィグでログの表示設定も可能。

5 パーティメンバー情報

自分以外のパーティメンバーのHP、MPが表示。パーティの最大人数は自分を含めて15人なので、画面右には最大で14人のパーティメンバーが表示されることになる。

6 ステータスエフェクト

状態異常や強化などの状態変化を表すアイコンで、プレイヤー（自分のキャラ）のアイコンは画面上に表示。ターゲットやパーティメンバーの状態変化もアイコンでわかる。

7 ターゲット情報

ギルドリーヴやビヘストなどの情報が表示されるウィンドウ。倒すべきターゲットや数がわかる。残り制限時間も表示されるので、これを参考に各コンテンツを進めよう。

！ 自分の分身を生み出すキャラクターメイキングを徹底解析！

ここでは、実際にプレイヤーが操作するキャラを作るキャラクターメイキングを分析。ステータス差やクラスなど、バトルに関連する要素もあるので、要チェック！


◀多彩な組み合わせから自由に作成可能。後悔のないよう、よく考えて選びたい。

1 民族
2 部族・性別

5種の民族、10種の部族から選択。それぞれ性別が以下のように選べ、同民族でも部族によって容姿などの違いがある（P.15参照）。また、部族ごとに初期ステータスが若干異なるが、フィジカルボーナスで大幅に調節できるので、好きな民族を選んで問題ないだろう。

■民族&部族とステータス

民族名	部族名（性別）	ステータス（フィジカル）						属性（エレメンタル）					
		STR	VIT	DEX	INT	MND	PIE	火	土	氷	水	風	雷
ヒューラン	ミッドランダー（男性／女性）	16	15	14	16	13	16	16	15	13	16	15	15
	ハイランダー（男性のみ）	18	17	15	13	15	12	15	14	16	13	14	18
エレゼン	フォレスター（男性／女性）	14	13	18	17	12	16	12	17	14	15	18	14
	シェーダー（男性／女性）	15	14	15	18	15	13	14	17	16	16	12	15
ララフェル	プレーンフォーク（男性／女性）	13	13	17	16	15	16	14	16	13	15	15	17
	デューンフォーク（男性／女性）	12	12	15	16	17	18	17	18	12	12	16	15
ミコッテ	サンシーカー（女性のみ）	16	15	17	13	14	15	18	15	15	17	13	12
	ムーンキーパー（女性のみ）	13	12	16	14	18	17	13	14	18	14	15	16
ルガディン	ゼーヴォルフ（男性のみ）	17	18	13	12	16	14	13	12	17	18	17	13
	ローエンガルデ（男性のみ）	15	16	12	15	17	15	18	13	14	15	16	14

3 容姿タイプ

カスタマイズのベースとなる容姿タイプを決定する。あくまでも手順4の目安となるキャラを選ぶだけなので、気に入ったタイプを選択しよう。

4 キャラクターカスタマイズ

本格的な容姿のカスタマイズは、このタイミング段階で行う。主に右の項目が選べ、場合によってはさらに細かい設定が可能。

■項目
◎サイズ ◎声 ◎肌の色 ◎特徴
◎髪（髪型、髪の色、メッシュ）
◎顔（顔タイプ、眉毛の形、目の形、瞳の大きさ、瞳の色、鼻の形、口の形、輪郭）

種族&民族写真集



エオルゼアのんびり紀行 ステータス差の影響とは？

オープンβテストから導入された、民族&部族によるステータスの差。上の表で赤い数値（18）が最大値、青い数値（12）が最低値となるが、フィジカルボーナスのシステムが導入されている『FFXIV』においては、あまり大きな差ではないといえる。何か1つのステータスに特化する場合は若干の影響はあるが、基本的にまんべんなくステータスを振り分けるプレイヤーにとっては、ほとんど影響はないだろう。

バトルシステム解説

アクションやバトルレジメンなど覚えておきたいポイントを解説!

バトルに関するさまざまな要素を解説する。有利に戦闘を進めるためにも、まずはここで基本を理解しておこう。

パッシブモード／アクティブモード

移動や戦闘など、状況に応じて2つのモードを切り替えよう

本作には、通常時のパッシブモードと、戦闘時のアクティブモードがある。それぞれの特徴は以下のとおりで、パッシブモード時のみ装備変更が可能（武器はモンスターを占有していないことも条件）となっている。なお、生産系のクラスは主器を構えないため、変化がわかりにくい点に注意。

パッシブモード



通常時の状態。主にNPCと会話するときなどがこのモード。敵にアクションを実行すると、自動でアクティブモードに切り替わる。

■特徴
- 自動的にHPが回復する
- バトルアクションが使えない
- 移動速度は普通

アクティブモード



主に戦闘時に使うモード。戦闘終了後はパッシブモードでHPを回復しよう。NPCと話すと、自動でパッシブモードに切り替わる。

■特徴
- バトルアクションが実行可能
- パッシブモードに比べて移動速度が遅くなる

アクション／特性／ゴッドセンド

アクション同士の組み合わせが大事

アクションは行動適性を満たせば、どのクラスでもセット可能。例を挙げると、幻術士の「ケアル」などの魔法をほかのファイターにセットしたり、ソーサラーで槍術士の「スキュアー」が発動できるといった具合だ。いろいろなクラスを成長させて、効果的な組み合わせを見つけよう。

アクションの例

フェザーステップ+ヘイメーカー

回避して大ダメージ!

格闘士で修得できる組み合わせ。「フェザーステップ」で物理回避を上げて、「ヘイメーカー」の発動条件を満たす確率を上げられる。

ゴッドセンドの例

順風満帆+天佑神助+富貴福禄

レアアイテム遭遇率がアップ!?

ランク5の漁師、園芸師、採掘師で修得するギャザラー専用の組み合わせ。「遭遇率の低いアイテムの発見率＋」×3の効果が魅力。

攻撃種

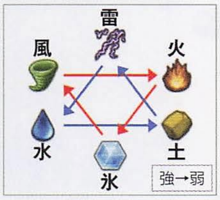
敵の弱点に関わる攻撃の種類を把握！

■物理系や魔法系の攻撃種の例

	攻撃種	攻撃種を持つアクションの例
物理系	斬撃	サークルスラッシュ、丸太割りなど
	打撃	コンカシブブロー、足払いなど
	刺突	スキュアー、トランメルなど
	射撃	影縫い、羽羽矢など
魔法系	火撃	ファイア、バーン、レッドロータスなど
	氷撃	ブリザド、フロストなど
	雷撃	サンダー、ショックなど
	水撃	ウォータ、ドラウン、ポイズンなど
	風撃	エアロ、チョーク、グラビデなど
	土撃	ストーン、ラスプ、スロウ、ストンスキンなど
	星撃	バニシュ、ディア、プロテス、シェルなど
	霊撃	スカージ、バイオ、ドレインなど

現時点での攻撃種は、物理系や魔法系など全15種類。魔法系の雷、火、土、氷、水、風の6属性は下のような強弱関係にある。

6属性の強弱関係



Bros Chanが語る ユーザーマクロの活用



装備変更や戦闘で役立ちます!

主器を頻繁に変更することの多い本作では、装備変更マクロがとても便利です。また、戦闘でもマクロ化しておくと有用なものがいくつかありますので、ピックアップして紹介！　ちなみに、マクロを編集するときにマクロタイトルの部分で決定すると、アイコン（全100種類）を設定することもできますよ。

剣術士にチェンジ

短剣＆盾を装備して、アクションをセット。スロット1は通常攻撃なので"/eaction"のスロット番号は2から。

```
/equip main ダガー
/equip sub エキュ
/eaction 2 打突
/eaction 3 盾備
/eaction 4 レッドロータス
/eaction 11 挑発
```

採掘師にチェンジ

装備やアクションをセット。"/eaction"は該当スロットに自動振り分けしてくれるので、特性やゴッドセンドも指定できる。

```
/equip main ウェザードピック
/equip sub モール
/eaction 2 ランドサーベイ
/eaction 3 プロスペクト
/eaction 1 富貴福禄
/eaction 2 深謀遠慮
/eaction 3 一挙両得
```

魔法を範囲化

範囲化の「ケアル」と「ストンスキン」を連続詠唱したあと、範囲を単体に戻すマクロ。

```
/aoe on
/ac ケアル <me>
/wait 4
/ac ストンスキン <me>
/aoe off
```

バトルレジメン

アクションの組み合わせでパーティメンバーと連携！

バトルレジメンとは、パーティメンバーと協力し、アクションを順番に発動して付加効果を得るシステムのこと。流れを理解していれば比較的カンタンに繋がるので、ぜひ試してみよう！

1 アクションを組む順番を決めてバトルレジメンを発動する

まずターゲットとなるモンスターと、バトルレジメンで組み合わせたいアクションと発動する順番を決める。画面下のアクションリストの一番左にある「バトルレジメンモード」を選ぶと、赤く点灯してバトルレジメンモードになるので、そのあとは組みたいアクションを実行しよう。



▲バトルレジメンを発動すると専用の赤い丸アイコンが表示される。

2 パーティメンバー全員のバトルレジメン発動を待つ

1人目の発動を確認したら、2人目以降も次々とアクションを組んでいく。バトルレジメン待機中は、ほかのアクションが行えないので、素早くバトルレジメンを組んでいこう。



▲組まれたアクションは、下から順番に、上に繋がるように次々と追加されていく。

3 バトルレジメン発動を選ぶと連続でアクションを実行!

アクションが組まれたのを確認したら、該当メンバーの誰かが「バトルレジメン実行」（バトルレジメンモードがこのコマンドに変化している）を選択。すると、組まれた順に自動的にアクションが実行され、その繋がり方に応じた付加効果が得られる。



◀"物理防御ー"などが付加され、戦闘が有利に！

状態異常

プレイヤーを妨害するステータスエフェクト

敵が使う状態異常の一例を紹介。また、行動不能・衰弱は以下のような特徴がある。

■状態異常の例

スロウ	主器のアクションゲージ上昇速度低下
バインド	移動ができなくなっている状態
中毒	毒素に侵された状態 HPが徐々に失われる
衰弱	ゲージ上昇速度低下 HPmax低下 など

■行動不能・衰弱の特徴
- HPがゼロになると行動不能になる（デジョンのみ実行可能）
- 復活すると衰弱状態になる
- 衰弱状態は3分で回復する

開発者に聞く！ システムQ&A［その3］ バトルシステム編

——星撃と霊撃の間に強弱関係は存在しますか？

優劣はありませんが、状況に応じた有利不利はあります。なぜなら、もとになっている星と霊の極性は6属性の偏在により作り出されるものだからです。

——バトルレジメンは、最大何人まで参加できるのでしょうか？

最大8人まで参加できます。

——民族・部族のステータス差はどのような意図で導入されたのでしょうか？

元々、民族・部族差は設ける予定でした。大男のルガディンとちんまりしたララフェルが同じ腕力を持っていたら、ちょっと変に感じますよね？　ですので、イメージに合ったものを用意しております。ただ、ご安心ください。エオルゼアは努力が報われる世界です。がんばれば、その部族の弱点を克服することも、長所をさらに伸ばすことも、それほど困難ではないでしょう。

5 クラス

開始時のクラスを決定。あとで自由に変更できるので、初期装備などで選ぼう。

■クラスリスト

職能名	数	該当クラス
ファイター	5	剣術士、斧術士、格闘士、弓術士、槍術士
ソーサラー	2	呪術士、幻術士
ギャザラー	3	漁師、園芸師、採掘師
クラフター	8	木工師、鍛冶師、甲冑師、彫金師、革細工師、裁縫師、錬金術師、調理師

6 誕生日と守護神

誕生日と守護神を決める。守護神の詳細は以下のとおりだが、何に影響するのかは不明だ。

■誕生月に対応する12の守護神（設定で変更可能）

現実の月（旧暦）	エオルゼアの月（五紀歴）	守護神	属性	極性	解説
1月	星1月	ハルオーネ（戦神）	氷	陽	氷河と戦争を司る女神
2月	霊1月	メネフィナ（愛神）	氷	陰	双月と慈愛を司る女神
3月	星2月	サリャク（河神）	水	陽	河川と知識を司る男神
4月	霊2月	ニメーヤ（星神）	水	陰	惑星と運命を司る女神
5月	星3月	リムレーン（海神）	風	陽	海洋と航海を司る女神
6月	霊3月	オシュオン（山神）	風	陰	山岳と放浪を司る男神
7月	星4月	ビエルゴ（工神）	雷	陽	建築と工芸を司る男神
8月	霊4月	ラールガー（壊神）	雷	陰	彗星と破壊を司る男神
9月	星5月	アーゼマ（日神）	火	陽	太陽と審理を司る女神
10月	霊5月	ナルザル（商神）	火	陰	地底と商売を司る男神
11月	星6月	ノフィカ（地神）	土	陽	大地と豊穣を司る女神
12月	霊6月	アルジク（時神）	土	陰	重力と時間を司る男神

ここまでの設定はセーブ&ロードが可能

ここまでの過程を保存することが可能。次回以降のキャラ作成で、同じ容姿、設定のキャラを呼び出して過程を省略できる。セーブファイルは全部で8カ所まで保存可能だ。

7 所属ワールド

所属するワールドを選択する。好きなワールドを選べるが、ワールド間の移動は今のところできない。ちなみに名称は、歴代『FF』シリーズの街の名前となっている。



▲チョコボマークの数が増えるほど人が多い。

■所属可能なワールドリスト（2010年9月14日時点）

	ワールド名	読み	登場作
01	Cornelia	コーネリア	FFⅠ
02	Kashuan	カシュオーン	FFⅡ
03	Gysahl	ギサール	FFⅢ
04	Mysidia	ミシディア	FFⅣ
05	Istory	イストリー	FFⅤ
06	Figaro	フィガロ	FFⅥ
07	Wutai	ウータイ	FFⅦ
08	Trabia	トラビア	FFⅧ
09	Lindblum	リンドブルム	FFⅨ
10	Besaid	ビサイド	FFⅩ
11	Selbina	セルビナ	FFⅪ
12	Rabanastre	ラバナスタ	FFⅫ
13	Bodhum	ボーダム	FFXIII
14	Melmond	メルモンド	FFⅠ
15	Palamecia	パラメキア	FFⅡ
16	Saronia	サロニア	FFⅢ
17	Fabul	ファブール	FFⅣ

8 名前（名・姓）

本作では"名"と"姓"の2つの名前の入力が必要。それぞれ3文字以上、15文字以内の英字が入力できる。ちなみに、メインシナリオなどでは"名"のみで呼ばれることが多い。

9 スタートする国

冒険を開始する国を決定する。選べるのは右の3国で、『FFⅪ』のような所属国ではなく、あくまでもスタートする国となっている。ここで選ぶ国によって、主なメインシナリオが変わるため、メインシナリオを見たい国で選ぶのがオススメ。







10 最終確認

最後に決定した項目を確認。これを終えるとプレイヤーの冒険が始まる！



冒険を開始する3つの国の詳細は次ページへ

エオルゼアのんびり紀行 バトルレジメンの効果

バトルレジメンで得られる効果とその組み合わせ例を紹介。【物理耐性の緩和】通常攻撃→通常攻撃。【魔法耐性の緩和】通常攻撃→通常魔法攻撃。【詠唱速度ダウン＆消費MPアップ】通常攻撃→魔法。【TP上昇抑制＆消費TPアップ】通常攻撃→WS（ウェポンスキル）。【行動適性アップ】同じクラスの魔法→魔法、同じクラスのWS→WS。【ダメージアップ】異なるクラスのWS→WS→魔法、異なるクラスの魔法→魔法→WS。



最初に訪れる3国の歩き方を先行ガイド！

エリアガイド AREA GUIDE

冒険者達が旅立ちの地として選べる3つの国。ここでは各国の情報をMAP付きで解説し、街の周辺エリアの探索ガイドとあわせてお届け。

※データはすべて編集部調べ&オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

海の都 リムサ・ロミンサ Limsa Lominsa

航海の神に守られし白鳥のごとき美しき都

こんな人にオススメ
◎海賊にあこがれている
◎釣りをするのが好き

バイルブランド島の南部を領地とする海洋都市国家が、このリムサ・ロミンサだ。無数の小島や岩礁を、鉄橋でつなげて構成しているのがこの街の特徴でもある。そのため、街の構造は上甲板層と下甲板層の2層に分かれている。産業は漁業・造船・鍛冶などが盛んで、それらの産業から発達したギルドが軒を連ねている。

リムサ・ロミンサ ギルドリスト

- 鍛冶師ギルド
- 甲冑師ギルド
- 調理師ギルド
- 銃術士ギルド
- 漁師ギルド
- 斧術士ギルド
- 巴術士ギルド

ACSSES 他国へは船に乗って向かう

海に囲まれた島にあるリムサ・ロミンサから、他国へ向かうには、船に乗る必要がある。下甲板層の「フェリードック」からウルダハ行きの定期便に乗れるので、他国に出発するときはここに向かおう。なお、船に自分で乗る必要はなく、港の広場にさえいれば出港時刻に自動で乗船する。





商業区について

リムサ・ロミンサの商業区は、上甲板層の南にある南管区から入ることができる。この街の商業区は、売買している品物の種類の名以外にも、海に関係する名を冠している。

商業区の名称

◎古着街東通り
◎古着街中通り
◎古着街西通り
◎刀剣街上小路
◎刀剣街中小路
◎刀剣街下小路
◎北雑貨横町
◎中雑貨横町
◎南雑貨横町
◎東彫物横町
◎中彫物横町
◎西彫物横町
◎板金街北通り
◎板金街中通り
◎板金街南通り
◎海将街上通り
◎海将街下通り
◎ペリカン新道
◎ペリカン広場
◎ペリカン旧道

開発者に聞く！ エリアコンセプト 冒険者の出発拠点をイメージしたリムサ・ロミンサ

オープニングで、船から街が見えたときにNPCがさけぶ、「陸が見えたぞ！」というセリフ。この言葉がリムサ・ロミンサという国を象徴していると思います。冒険のワクワク感を街全体があおってくるのを感じるのが、この街のコンセプトです。（河本信昭氏）

リムサ・ロミンサのデザイン的なイメージは、現実世界で例えるならばベネツィアのような港湾都市。典型的な「冒険の出発拠点」をコンセプトに設計されています。街のなかに港があり、その港へ行けばたくさんの船が並んでいる。その周囲では出港の準備があわただしく行われており、その近くには船宿がある。そして船乗りたちが夜通し大声でわめきながらお酒をくみ交わしている。いつでもにぎやかな感じがする、活気があふれる港町の雰囲気を感じていただければ幸いですね。（岩尾賢一氏）

ストーリー的なコンセプトは、ケンカをしたり、少し獣っぽい部分を感じさせたりする「感情的にも揺れが激しい街」です。しかし、ケンカによる感情的なぶつかり合いを前面に押し出すのではなく、コミカルな部分も強めに盛り込んであります。（佐藤弥詠子氏）

※開発者コメントは電撃PlayStationVol.478より抜粋。

エオルゼアのんびり紀行 船の周航スケジュール

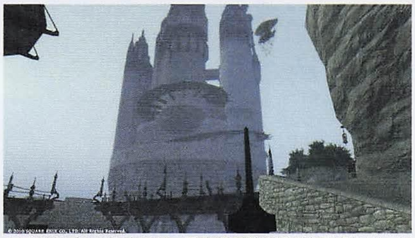
リムサ・ロミンサと大陸を結ぶ定期船は、地球時間でだいたい10分ごとに到着するスケジュールになっている。停泊時間は約2分ほどで、だいたい10分ほどで対岸の港へ到着する仕組みだ。なお、下船後そのまま港エリアにいても、自動で再乗船はされない。再乗船したい場合は、一度ゲートの外に出て港に入り直して、乗船リストに再登録する必要がある。

タウンガイド

リムサ・ロミンサでの冒険を支える数々の施設をチェック!

ここではリムサ・ロミンサで生活するうえで欠かせない、ショップやNPCなどの情報を掲載。この国からスタートする人は必見だ。

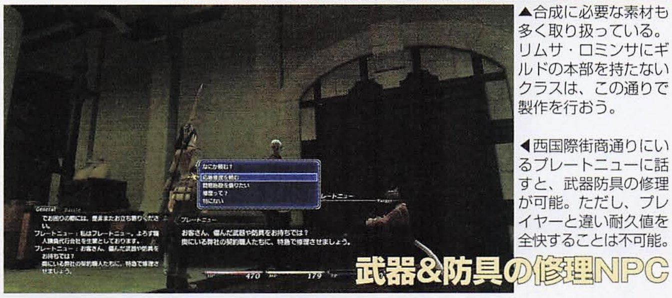
リムサ・ロミンサでの冒険の中心となるのが、ミズンマストと呼ばれる建物内にある冒険者ギルド。ここにはギルドリーヴやメインストーリーにかかわる、重要なNPCがいる。地形的にも街の中央に位置しているため、冒険者が多く集まりやすい。ほかにも重要な施設として、生産に必要なアイテムが売買され、クラフターが多く集まる国際街商通りなどもある。


▲冒険者ギルドの上には、飛空艇の発着場があるらしい。いつの日か、ここから飛空艇に乗って旅立つ日が来る!?

アイテム売買 物流の中心となる国際街商通り

下甲板層で、冒険者ギルドの西にまっすぐ伸びている大通りが国際街商通りだ。この通りには、クラフターでの活動に必要な各種素材が売られている。ウルダハやグリダニアで産出されるアイテムなども売っているため、採集をせずとも素材を揃えやすい。





▲合成に必要な素材も多く取り扱っている。リムサ・ロミンサにギルドの本部を持たないクラスは、この通りで製作を行おう。

◀西国際街商通りにいるブレートニューに話すと、武器防具の修理が可能。ただし、プレイヤーと違い耐久値を全快することは不可能。

アイテム売買が可能なNPCリスト

No.	施設名	NPC名	主な販売物
1	鍛冶師ギルド本部売店	スミドヘームル	鍛冶師主器、鍛冶素材など
2	甲冑師ギルド本部売店	ジョエロー	甲冑師主器、甲冑素材など
3	銃剣屋「サンダースコール」	ケリッヒ	ファイター用の主器
4	銃剣屋「サンダースコール」	レフレダ	ソーサラー用の主器
5	魚商「ハイアライン」	ホラスフィス	調理用素材、魚
6	薬舗「セブンスセージ」	ジョ・ランマヤ	調理用素材、スパイスなど
7	調理師ギルド本部売店	ヨッシー	調理師主器、調理素材など
8	革細工師ギルド直営店	アーナルド	革細工師主器、革細工素材など
9	裁縫師ギルド直営店	エオジリー	裁縫師主器、裁縫素材など
10	グランパス号直売店	ス・ナヤック	木工、調理素材など
11	錬金術師ギルド直営店	ズズデス	錬金術師主器、錬金術素材など
12	グリダニア特産品店	キキモ	グリダニアにギルドがあるクラス関係のもの
13	ギャザラースタンド	ペ・ンドロボ	採掘師、園芸師主器、釣り餌など
14	木工師ギルド直営店	シスリー	木工師主器、木工素材など
15	ウルダハ特産品店	ニストブルム	グリダニアにギルドがあるクラス関係のもの
16	キキルン雑貨店	フスクネー	裁縫素材、革細工素材、調理素材など
17	彫金師ギルド直営店	テテウ	彫金師主器、彫金素材など
18	漁師ギルド本部売店	ルヴィオヌ	漁師主器、釣り餌など
19	甲冑師ギルド本部売店	ノトレルシャン	甲冑師ギルドトークン交換所
20	鍛冶師ギルド本部売店	キャス・チャラッコ	鍛冶師ギルドトークン交換所
21	漁師ギルド本部売店	フォシリアン	漁師ギルドトークン交換所
22	調理師ギルド本部売店	ノリヌ	調理師ギルドトークン交換所
23	斧術士ギルド本部売店	ス・レーマー	斧術士ギルドトークン交換所

ファイターとソーサラーに必要な主器。これらは上甲板層の、冒険者ギルドの南部にある銃剣屋「サンダースコール」でひととおり購入できる。またギャザラーやクラフターの主器は、各ギルドのカウンターか、国際街商通りにあるギャザラースタンドで購入可能だ。


◀ケリッヒからはファイター系の主器以外に、一部の投擲武器も購入できる。

活動拠点 冒険者ギルド「溺れた海豚亭」


▶建物内のクロウズリフトはいわゆるエレベーター。上甲板層と下甲板層を行き来できる。

リムサ・ロミンサの冒険者ギルドは、街の中央付近にあるのでほかの場所へ移動しやすい。とくに街の外へのアクセスが便利で、クロウズリフトで下甲板層に降りて、そのまま東側に向かえば街への出口となる。ここで冒険の仲間を探し、外へと旅立つのもありだ。

溺れた海豚亭内の重要NPC

冒険者ギルドのある「溺れた海豚亭」には、冒険者の生活に欠かせない重要施設がいくつもある。ギルドリーヴとローカルリーヴの受付NPCは基本セットで並んでおり、ほかのNPCもその周囲に集まっているため利用しやすい。ここでは主なNPCを紹介しよう。



▲酒場のマスター。メインとなるストーリーの序盤で、冒険者を導いてくれる。ほかにも施設の案内などを行ってくれる。



▲バデロンの左側に立っている、エレゼンの女性。リテイナーを雇って名前を付けたり、解雇することができる。



▲バデロン達がいるカウンターの対面にいるエレゼン。ギルドリーヴの発行や、ギルドリーヴの仕組みなどを解説してくれる。



▲ピラルノーの右に立つミコッテのNPC。ローカルリーヴの発行や交換を担当している。クラフターならよくお世話になる。



▲バデロンから見て正面の、手すり付近にいるミコッテ。リンクシェルの配布、名前やクレストの設定などを行う。

ストーリーガイド リムサ・ロミンサに迫る影を追え!

リムサ・ロミンサへ航海中、巨大なモンスターに襲われるも、なんとか無事に到着した冒険者。この街では伝説の島が遠洋に浮かび上がり、そこで発見されたお宝を巡って海賊達が争いをはじめていた。いつしかその争いに巻き込まれてしまう冒険者。果たしてお宝は誰の手に渡るのだろうか……⁉



◀漁師ギルドの依頼で、ララフェルの女の子を守ることになる。

ストーリー関連NPC



◀船の上で出会ったミコッテ。冒険者の行く先にたびたび現れる。



◀正規海軍バラクーダ騎士団の団長。ギルドへの入隊イベントで出会う。



◀バデロンからの紹介で、銃術士ギルドの入隊試験を受けに行くと出会う。



◀漁師ギルドの網元。シシプと行動をともにする、中年のララフェル。



◀バデロンの紹介で訪れる。彼からハ・ナンザを紹介してもらうことに。



◀鍛冶師ギルドの顔。銃術士ギルドのメンバーとつながりがあるようだ。

エオルゼアのんびり紀行
護衛のコツはそばにいること

メインのストーリーを進めていくと、ララフェルの女の子シシプを守りながら、オシュオン灯台へと向かうことになる。この護衛は、シシプのHPが大幅に減ってしまうと失敗となる。それ以外にも、ミニマップでシシプの周りに表示される円の外に出ると失敗扱いになってしまうので、彼女のそばから離れないように注意しよう。彼女にカーソルを合わせて、ロックオンしつつオートランがオススメだ。

リムサ・ロミンサ周辺ガイド ラノシア

海岸線沿いに施設が配置されたエリア

［天気］晴れ、雨



▶草原に囲まれた石畳を進んでいくと、比較的安全に各地のエーテライトへとたどり着ける。

リムサ・ロミンサを中心とした一帯が、ラノシア地方だ。この地方の一番の特徴が、島国のため周囲を海に囲まれているということ。島の中央付近には山が立ち並んでおり、細く険しい山道を登ることになる。リムサ・ロミンサのある低地ラノシアに設置されているエーテライトの数は、全部で5カ所（1つは高ランクでないとたどり着けないので除く）。ここではラノシアをエーテライトごとにエリア分けし、それらのエリアへの行き方や周辺の見どころを紹介していこう。



※データはすべて編集部調べ&オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。



キャンプ・ピアデッドロック

［ギルドリーヴ］ランク1～

リムサ・ロミンサにもっとも近いエーテライト

リムサ・ロミンサから出て北東に進むと、すぐに到着するエーテライト。メインシナリオを進めると、NPCから最初に向かうように指示される場所でもある。付近に出現するモンスターのほとんどが低レベルで、序盤の特技ランク上げの中心となる。

エーテリアルゲート

ほかのエリアへの足がかりになるエーテリアルゲート

ここのエーテライトからワープできるエーテリアルゲートは、全部で3カ所。そのうちシダーウッドは、キャンプ・スカルバレーへ向かう途中にあるため、その道中で開通しておくのが理想だ。

シダーウッド	キャンプ・ピアデッドロックの南東に位置するエーテリアルゲート。道なりに南東へと進み、途中から北東に進むと道沿いに見えてくる。
モラビー湾	キャンプ・ピアデッドロックから南西へ進み、石の橋を渡ったところで北西へ。そこから崖を下り、南東へ進むと到着できる。
ウィドークリフ	シダーウッドから南下し、その先の橋を超えて進もう。そのまま南東へ進み、小さな塔を超えた先の山道の奥に見えてくる。



ショップもあり!

◀このエーテライトには、南東にアイテムを売買できるNPCのサンガイヴがいる。彼女からは武器や釣りのエサ、食品、薬品などを購入可能だ。消耗品を主器・主道具とする弓術士や漁師は覚えておこう。

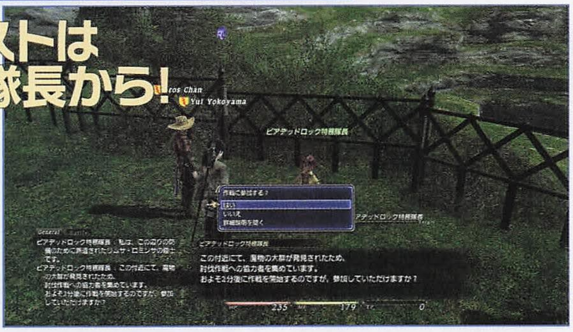
キャンプ・ピアデロック周辺の見どころ

街の外から海を見守る巨大な灯台



◀メインとなるストーリーでも訪れる、オシュオン灯台。キャンプ・ピアデッドロックから南に進むとたどり着ける。対岸の崖の上にはもう1つ、巨大な灯台を確認できる。

ビヘストは特務隊長から!



▶この周辺では、ピアデッドロックとシダーウッドでビヘストが発生することを確認。発生するとエーテライトやエーテリアルゲートの付近に「特務隊長」が出現する。

岸壁をつなぐ数々の吊り橋

▶モラビー湾を囲む崖は、吊り橋で結ばれている場所が多い。また、吊り橋ではなく、崖同士がぶつかって橋のような役目を果たしている場所もある。高低差があり、2層構造になっている場所が多いのも、このエリアの特徴だ。なかには崖の道を利用して、より奥地へと進めることも。



MONSTER GUIDE モンスターガイド

ラノシア編

リムサ・ロミンサ周辺で出会えるモンスターたち

リムサ・ロミンサの隣接エリア、ラノシア周辺で出会えるモンスターの一部をピックアップ。



▲のどかな草原地帯らしく、羊のようなモンスターも生息。



スプリガン

愛くるしい瞳と凶悪な歯!?

◀全身が黒い毛に覆われた、つぶらな瞳のモンスター。その体に似合わぬ、大きな石の棍棒を武器として戦う。おもにピアデッドロック周辺のエリアに多く生息。ギルドリーヴの討伐対象としても出現。



スニッパー

巨大なハサミで人を襲う!

◀亜種も含めるとラノシア全域に出現する、カニに似たモンスター。現実世界のカニと違い、水のない高原などの内陸部でも活動できる。2本の巨大なハサミによる攻撃は、かなり強力だ。



キキルン

人間の仲間もいるかわいいモンスター

▶二本足で行動し、フードを被ったネズミのような外観をしたモンスター。幻影諸島付近に多くその姿を見かける。人間の言葉も理解することができるため、街中で人間と共存するものもいるとか。



アプカル

攻撃するとやはり堅くなる!?

▶ペンギンのような外見をした、鳥型のモンスター。空を飛ぶことはできず、地上を歩きまわっている姿を見かける。おもに、ピアデッドロック南部、オシュオン灯台付近に多く生息している。

エオルゼアのんびり紀行 ベヒストに挑戦しよう!

モンスターからキャンプを守るビヘスト。これは受ける場所で、出現モンスターの種類や強さが大きく変わる仕組みだ。もっとも簡単なのはピアデッドロックで、特技ランクが5もあればボスも倒せるだろう。出現するモンスターは、最初はチグレット×2、モール×8の10体。これらをすべて倒すと、さらにオーレリアが3体出現する。なお、モンスターはパーティを組んでいて、どれか1体を攻撃すると集団で襲ってくるので注意。

キャンプ・スカルバレー



［ギルドリーヴ］ランク10～

ダンジョンへの入口を擁するラノシア北部への玄関口

キャンプ・ビアデッドロックから北西に進んだ先にあるエーテライト。ここから、北のエリアへと進める。周囲に出現するモンスターは、特技ランクが10近くあっても苦戦するものが多い。

キャンプ・スカルバレー周辺の見どころ

酒の名が付いた小さな港町?



▶この周辺のエリアは平地と高台で構成されているのが特徴。いたるところに洞窟が口を開けており、南東の洞窟からは、ささやきの谷と呼ばれるエリアにつながっている。また南の洞窟の先には、「エールポート」と呼ばれる小さな港町のような場所が隠れている。

エーテリアルゲート

グゥーブーに守られた谷にある

ここから行けるエーテリアルゲートは、1カ所のみ。周囲には、アクティブなグゥーブーが密集しているため、接近しにくい。

ささやきの谷

スカルバレーの南東、キャンプ・ビアデッドロックへと向かう道の途中から北へ向かう洞窟を抜けると、ささやきの谷へ。

キャンプ・バルドノール



［ギルドリーヴ］ランク??

ラノシア西方にある天然のダンジョン

キャンプ・スカルバレーの南西から伸びる、山道を北西に進んだ先にあるエーテライト。細く曲がりくねった山道と、上下2階層からなる、天然のダンジョンのような幻影諸島が特徴的なエリアだ。

キャンプ・バルドノール周辺の見どころ

吊り橋が続く入り組んだ入り江



このあたりのエリアは、ビアデッドロック南方よりも細い道が入り組んだ地形になっている。特に南部の海岸沿いは、いくつもの小さな島が複数の吊り橋でつながれており、その崖の上からの眺めはかなりの絶景だ。ここを抜けた先に、幻影諸島がある。

エーテリアルゲート

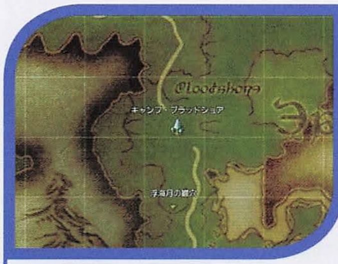
西の洞窟から島を目指そう

このエリアのエーテリアルゲートは1カ所のみ。道中のモンスターのほとんどがアクティブだが、道が狭いために回避しにくい。

幻影諸島

まずキャンプから南下し、広場の西側の崖沿いにある洞窟に入る。あとは道なりに南に進み、反時計回りに崖上へ登ればたどり着く。

キャンプ・ブラッドショア



［ギルドリーヴ］ランク??

ラノシア東部の全域を占める高ランク用エリア

エーテリアルゲートのシダーウッドから、北東に進むことで到着するエーテライト。ラノシアの東部全域を管轄としている。周囲にいるモンスターのほとんどが高レベルなため、襲われないように注意しよう。

エーテリアルゲート

危険域に配置されたエーテリアルゲート

ここから行けるエーテリアルゲートは、全部で4カ所。アクティブなモンスターがいる細い道を通らなければならないため、低ランクでの冒険は非常に危険。

サウス・ブラッドショア	キャンプから南へ進み、浮海月の巌穴入り口の東の坂から海岸に降りた東の先にある。
虎冑島	浮海月の巌穴入り口の東へ進み、坂を下りずに進んだ先を南下し、橋を超えた先にある。
アジェレス旧街道	ブラッドショアからまっすぐ北へ進み、海岸線に沿って東に進むと、崖の上に見つけられる。
浮海月の巌窟	ブラッドショアの南にある入口から洞窟へ入ろう。あとは一本道をまっすぐ進めばOK。

キャンプ・ブラッドショア周辺の見どころ

フィールドから飛空艇に乗る停泊所!?



◀ブラッドショアの北部で発見できる、謎の建物。高台にらせん状の坂で登るような構造になっている。この形状から予想すると、飛空艇の停泊所のようにも見えるが!?

酒の名前を冠したもう1つの町



▶ブラッドショアから西北西に向かって道なりに進むと見えてくる、小さな町が「ワインポート」。スカルバレーの近くにある「エールポート」同様、現時点ではショップなどの施設はなく、NPCが立っているのみだ。

ドードー



見かけによらず強敵な鳥類

◀かつて実際に生息し、絶滅した鳥と同名のモンスター。外見もかなり酷似している。エオルゼアではラノシア全域に生息し、おもに高原地帯でその姿を見かける。ビアデッドロック周辺にもいるが、特技ランク1の冒険者が戦いを挑むと、返り討ちにあうほど強い。

フォールンウィザード



悪に堕ちた人型モンスター?

▶サウス・ブラッドショア周辺の海岸に出現する、人間型のモンスター。その名前から、普通の人間ではないと想像される。似た外観で槍を持った、フォールンスピアラーというモンスターも確認されている。

ニクス



長い舌で遠距離から人間を攻撃!

◀サウス・ブラッドショア周辺の海岸に出現する、カエルのような外観をしたモンスター。巨体に似合わず身軽な動きを見せ、大きな口から伸ばした長い舌で、冒険者を襲ってくる。

グゥーブー



巨大な口で何でも飲み込むモンスター!

▶ラノシア全域の高原などで、その姿を多く確認できる。異常に長い手と、顔いっぱいに広がった口と、鋭くとがった歯が印象的なモンスター。リムサ・ロミンサ近くのオシュオン灯台付近にも出現するが、特技ランク10ぐらいでも倒すことは難しい。

エオルゼアのんびり紀行
ラノシアでのランク上げ

リムサ・ロミンサでスタートしたら、まずはキャンプ・ビアデッドロック周辺のラットで特技ランクを上げるのがオススメ。特技ランクが5程度まで上がったら、そのまま北西に進んでキャンプ・スカルバレーのほうへ移動しよう。特技ランク7程度からは、ブークハッチリングも倒せるようになる。また、オシュオン灯台付近に生息するラムなどで、特技ランク10近くまで上げるのもオススメだ。

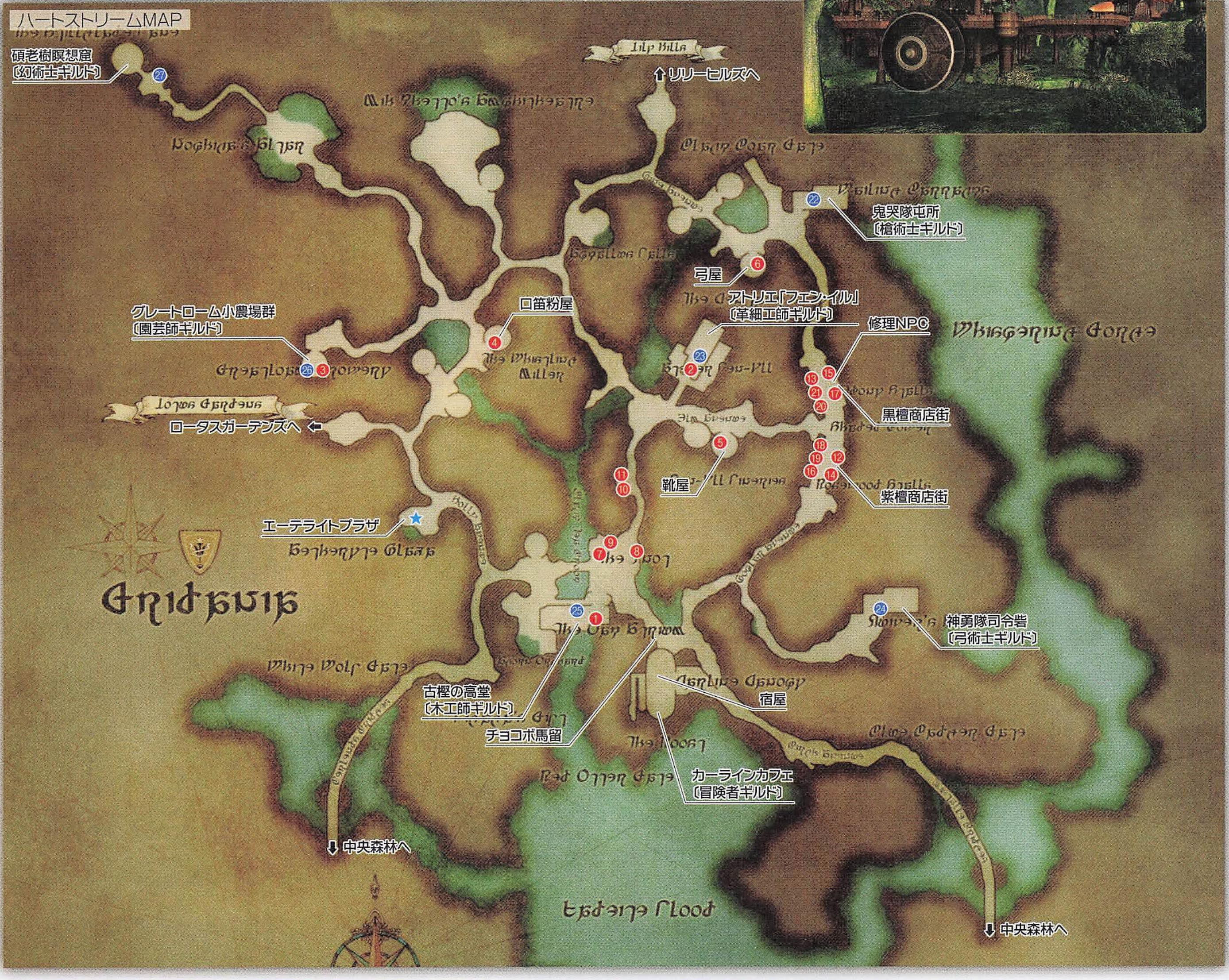
森の都 グリダニア GRIDANIA

新緑と清水をたたえた神秘に彩られた聖地

こんな人にオススメ
◎まったりとした雰囲気が好き
◎モーグリが好き

※データはすべて編集部調べ&オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

アルデナート小大陸の東に位置する、清水と深緑に囲まれた田園都市グリダニア。ほかの街のような階層はないが、街の中心を川が流れ円を描くような小路が続くため広大な印象を受ける。建築物は木造が多く、豊かな水源を活用するための水車も各所に見られる。そんな環境からか、経済の中心は林業、農業、木工業、皮革業など。また、森を敬う自然崇拝のような神秘的な雰囲気も特徴だ。



グリダニアギルドリスト

弓術士ギルド　槍術士ギルド　幻術士ギルド
木工師ギルド　園芸師ギルド　革細工師ギルド



各ギルドの拠点は個性的なものばかり

◀どのギルドも木造で、落ち着いた雰囲気が漂う。ただし、ギルドの外観は特徴的なものが多く、とくに自然洞を利用した幻術士ギルドは目立つ作り。

ロータスガーデンズについて

グリダニアのバザーエリアは、ロータスガーデンズの辻店区にある。自然豊かな国だけあり、木材の名前が多い。

辻店区の名称

◎ブラックオーク通り	◎ゴールデンウィロー通り
◎ホワイトオーク通り	◎シルバーウィロー通り
◎レッドオーク通り	◎ブラックウォルナット通り
◎イエローオーク通り	◎ホワイトウォルナット通り
◎ゴールデンオーク通り	◎レッドウォルナット通り
◎グレイオーク通り	◎ゴールデンウォルナット通り
◎ブラックウィロー通り	◎シルバーウォルナット通り
◎ホワイトウィロー通り	◎グレイウォルナット通り
◎レッドウィロー通り	◎ブラックアッシュ通り
◎ブルウィロー通り	◎ホワイトアッシュ通り

開発者に聞く！ エリアコンセプト
自然と一体化した日本の八百万の神をイメージした街

グリダニアのオープニングにはモーグリが登場するのですが、ハードの進化に合わせてフサフサになりました。（河本信昭氏）

グリダニアは、中米の密林に栄えた神殿都市ティカルなどを初期イメージとしています。密林が突如開けて、荘厳な都市が姿を現す。ワクワクしますよね。そして、街中にも自然木が生え、小川が流れる……そんないやし空間の創出がもうひとつのテーマでした。街のなかの木々や草花の量は、少なすぎると森を切り開いたイメージが強く出すぎる。でも多すぎると、逆に街として荒廃したイメージが出てしまい、落ち着かなくなる。人の営みを感じるからこそ、街は落ち着く場所である、ということもまた真実なわけです。そのために大小の水車が果たした役割は大きいですね。（岩尾賢一氏）

シナリオとしては、自然と一体化していて、日本における八百万の神がいるような雰囲気ですね。モーグリは森と密接関係にあり、同じく森と密接な幻術士達とも交流があります。（佐藤弥詠子氏）

※開発者コメントは電撃PlayStationVol.478より抜粋。

エオルゼアのんびり紀行 いつかは行きたいリリーヒルズ

グリダニアには活動拠点となるハートストリーム、バザー特化のロータスガーデンズという2つの区画が存在している。だが、さらにもう1つ、リリーヒルズという名前の上流街があるようだ。はたしてそこは、エ・スミ・ヤンのような街を守る立場の人が住む神秘のエリアなのだろうか。それとも豪華絢爛なセレブたちが住むスペースなのか？　メインストーリーで入れる可能性もあるので、ぜひ期待したい。

タウンガイド 入り組んだグリダニアの各所にある冒険者のための施設を覚えよう

街の構造上、道を間違えると来た道を引き返すことが多いグリダニア。施設の位置を把握して、迷わずたどり着けるようにしよう。

道が細く昼間でも暗い小路が多いため、マップを確認しながら歩かないと路地に迷い込むことも多いグリダニア。隣接エリアとなる黒衣森の中央森林への出入口は2つあり、南東、南西からどちらから出ても OKだ。ギルドや露天は東側に集中しているので、西側にあるエーテライトや幻術士ギルド、園芸師ギルドなどが目的地ではなければ、東を目指すのが近道だ。



▲ほかの街と異なりマップは1つ。そのため歩きやすい印象を受けるが、実際は入り組んだ道のため惑わされやすい。

アイテム売買 2大商店街で冒険&生活の準備を

街の最も東側の通路に南北に渡って並んで併設された露天群が、グリダニアの商業の中心となる黒檀商店街と紫檀商店街の2大商店街だ。グリダニアにはないクラス関連のギルドスタンドがそろい、各クラスの初期装備の主器・副器、素材などが購入できる。





▲武具修理のNPCは、黒檀商店街の東側の中央にいるメアーラ。まとめて修理できて便利だが、最大値の50%までの修理となる。ギルもそれなりに必要なので計画的に利用しよう。

◀各クラスの主器・副器は、基本は製作に必要なスキルのギルドで販売されている。グリダニアにギルドのあるクラスの主器・副器も、一部は各ギルドではなく露天にあるので注意。

アイテム売買が可能なNPCリスト

No.	施設名	NPC名	主な販売物
1	木工師ギルド本部売店	オスガル	木工師主器、木工素材など
2	革細工師ギルド本部売店	スペールフェダル	革細工師主器、革細工素材など
3	園芸師ギルド本部売店	グンゼリン	園芸師主器、園芸素材など
4	口笛粉屋	リトルジョン	調理用素材など
5	靴屋「フェン・イル」	ア・ニミウィリ	靴装備
6	弓屋「セントールアイ」	トヴィルモト	弓術士・槍術士用の主器
7	ビの花畑	ビ・コンバラ	調理用素材、スパイスなど
8	移動面屋「マスカレード」	ゴールディヴ	頭防具
9	野草のロドゥリック	ロドゥリック	調理用素材、スパイスなど
10	下着専門店ムーンシルク	ヨレーヌ	インナー系装備
11	猟師ゼースウーヤの交換所	ゼースウーヤ	革細工素材など
12	調理師ギルド直営店	スタンイルド	調理師主器、調理素材など
13	甲冑師ギルド直営店	マテオニアン	甲冑師主器、防具など
14	彫金師ギルド直営店	ガガウル	彫金師主道具、彫金素材など
15	鍛冶師ギルド直営店	アルダイルン	鍛冶師主器、鍛冶素材など
16	裁縫師ギルド直営店	フアニヌ	裁縫師主器、裁縫素材など
17	錬金術師ギルド直営店	ムムコ	錬金術師主器、錬金術素材など
18	ギャザラースタンド	ハンフリー	採掘師主器、漁師主器など
19	リムサ・ロミンサ特産品店	ゼリア	リムサ・ロミンサにギルドがあるクラス関係のもの
20	ウルダハ特産品店	ウルフスリス	呪術士主器、幻術士主器
21	園芸師ボドゥフォアンの朝市	ボドゥフォアン	食料品など
22	槍術士ギルド本部売店	クレレムバルド	槍術士ギルドトークン交換所
23	革細工師ギルド本部売店	ガーリア	革細工師ギルドトークン交換所
24	弓術士ギルド本部売店	カッサンドラ	弓術士ギルドトークン交換所
25	木工師ギルド本部売店	フランセス	木工師ギルドトークン交換所
26	園芸師ギルド本部売店	キッポポ	園芸師ギルドトークン交換所
27	幻術士ギルド本部売店	ヘッツキン	幻術士ギルドトークン交換所

2大商店街以外にも、冒険者ギルド付近など、露天がいくつかあるのでチェックしておこう。ショップで素材が確実に手に入るのは、クラフターにはありがたい。プレイヤーによる素材の流通が確立するまで、お世話になりそうだ。

活動拠点 冒険者ギルド「カーラインカフェ」



▶天井を覆い尽くすステンドグラスは、陽の光が差し込むと息をのむ美しさである。

グリダニアからスタートした冒険者達の拠点となるのが、ステンドガラスの美しい冒険者ギルド「カーラインカフェ」。ここの地下には、飛空艇の発着場があるようだ。現在は使用できないが、こちらもほかの国の冒険者ギルドと同様に、いずれは利用可能になるのだろうか!?

カーラインカフェ内の重要NPC

「カーラインカフェ」で、冒険者たちがお世話になるNPC達。各種ギルドリーヴの受付は、すべて入口から正面側にまとまっているため、初見の冒険者でも迷わないだろう。メインクエストでお世話になるのが、エレゼンの女性店主、ミューヌだ。



▲「カーラインカフェ」の女店主。妖艶な雰囲気を持つエレゼンの女性ながら、一人称が"僕"というギャップの持ち主。



▲ミューヌの左側に並ぶ、浅黒い肌のヒューランの男性。リテイナーの雇用など、各種契約は彼が一手に引き受けている。



▲カフェ入口から正面のカウンターにいるゴントラン。戦闘系、採集系のリージョナルリーヴの受付はこちらで。



▲ゴントランの右側に立つヒューランの女性。褐色の肌に青い髪の組み合わせが印象的。ローカルリーヴの受付を担当する。



▲ピンク系で統一されたコーディネートがかわいいヒューランの女性。冒険者にリンクシェルを配布しくれる。

ストーリーガイド 鎮守の森に異変発生!?



▶モーグリも登場! どこかコミカルタッチだが、神秘的で謎めた展開で先が気になる。

グリダニア近郊の森で、空から降ってきた謎の2人組と遭遇する冒険者。彼らの来訪がきっかけか、静かだった森がざわめき、大樹のモンスター・トレントが暴れ出す。その窮地を救ったのは、モーグリの楽団と角の生えた謎の人物達だった……。はたして森に起きた異変とは!?

ストーリー関連NPC



◀プレイヤー達の危機を救った角の生えた人物。森の結界を守っている。



◀2人組の1人で、ツッコミ役。何かの研究でグリダニアにやってきた!?



◀森に飛来した謎の2人組の1人。天然ボケの入った格闘士のお姉さん。



◀森で出会ったモーグリ。普通の人には声が聞こえず、姿も見えないらしい。



◀園芸師ギルドの女性。森で穢れたプレイヤーの禊の儀式の手伝いをする。



◀エ・スミと同じ、「角尊」と呼ばれる精霊と心を通わせられる存在。

エオルゼアのんびり紀行 導入クエストでギルをゲット!

グリダニアで始めた冒険者が最初に挑むメインクエストの「姿なき鬼」。途中で戦闘が発生するが、序盤のクエストだけあり難易度は低い。こちらを最後までクリアすると3万ギルを入手できるので、クラスを変えるための武具購入や、製作のための軍資金にあてられる。なお、ほかの2つの街でも同様なので、ゲームスタート後はまずメインクエストに挑戦しよう。

グリダニア周辺ガイド 黒衣森

足を踏み入れた者を惑わす自然の迷宮

［天気］晴、雨、霧



グリダニアの周囲に広がる黒衣森は、別名“鎮守の森”と呼ばれる、自然信仰の対象にもなっている聖地。非常に広大かつ、碁盤の目のように入り組んだ自然のダンジョンだ。ときには強力なアクティブモンスターが、道をふさいでいることもある。その場合、迂回しながら探索していこう。今回はこのエリアに5つあるエーテライトから、4つをピックアップして見どころを紹介。ただし、序盤から無理にすべてを開通させる必要はない。実力に合わせてじっくり進めていこう。

ACSSES 街道を南へ一直線！ 陸路でウルダハを目指せ

グリダニアから直接行ける街は、陸続きのウルダハだけ。東出口から黒衣森へと出たら、まずはキャンプ・ベントブランチを目指そう。そのまま街道をひたすら南へ進む。キャンプ・トランキルが見えてきたら、ウルダハのあるザナラーンまでもう一息。街道沿いに進めば、周囲には危険なモンスターもいないので安心しよう。

キャンプ・ベントブランチ



［ギルドリーヴ］ランク1～

グリダニアを拠点に活動する冒険者のスタート地点

グリダニアの東出口から出て、道沿いに南下すれば見えてくるエーテライト。メインクエストを受けると、まずはここに向かうよう指示される。まずはここでギルドリーヴを受けたら周囲にいるモンスターを倒して、キャラを成長させよう。

エーテリアルゲート 最も近い場所だが各ゲートの到達は難関!?

キャンプ・ベントブランチにつながるエーテリアルゲートは、ダンジョン1つを含む4カ所。最も近いタムタラの墓所以外は、道中にアクティブモンスターがいるため、序盤での到達は難しい。

妖精の火床	キャンプ・ベントブランチから北西～南、南～北西の2ルート。前者がオススメ。
鹿落五橋	キャンプ・ベントブランチの南方から森の上段に登り、北東を目指す。
スカンポの安息所	妖精の火床から南下。距離は短いが、道中はアクティブモンスターだらけ。
タムタラの墓所	入口は、キャンプ・ベントブランチの南。ゲートまでアクティブモンスターはいない。

ファンガーの毒には要注意！



◀キャンプ・ベントブランチの周囲に生息するキノコのモンスター・ファンガー。ギルドリーヴの討伐対象になることも多いが、コイツが使う2種類の特殊技には毒の効果がある。序盤は毒で戦闘不能になることも多いので、HPに注意しよう。

キャンプ・ベントブランチ周辺の見どころ

美しい湖面が望めるスポット

▶鹿落五橋の南には、湖を一望できる場所がある。ほかにも同様のスポットが多くあるが、落ちつく風景と裏腹に背後にはモンスターがうろつくドキドキのポイントでもある。

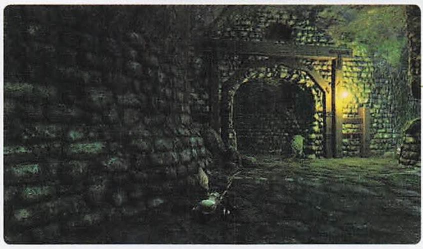


消耗品の購入はココ！



▶露天NPCはキャンプの南側にいる。NPCが語るように、価格は決してお買い得ではないが、矢や釣り餌のような消耗品を、街に戻らずとも補給できるのはありがたい。

新米冒険者には初のダンジョン!?



◀キャンプ・ベントブランチの近くには、タムタラの墓所というダンジョンがある。墓所という名とは裏腹に、アクティブモンスターはほぼおらず、比較的安全に冒険できる。ただし、ミコッテの姿を見かけたら注意！　もしかすると、それは“敵”かもしれない!?

MONSTER GUIDE モンスターガイド 黒衣森編

植物や昆虫系が多く見られる

黒衣森に生息するモンスターから、一部をピックアップ。その特徴を紹介していこう。



▲右で紹介したほか、土地柄か草食系の動物や水棲生物なども生息。



マーモット

◀ふさふさの毛並みを持つ、リスのような小動物。普段は近づいたら逃げていくほど警戒心が強いが、いざ戦闘になると勇猛果敢に挑んでくる。見た目にダマされてはいけない典型的なパターン!?

レディバグ

▶真っ赤なてんとう虫。意識していないと見逃してしまうほど小粒だが、その強さはなどれない。軽い気持ちで挑んで返り討ちにならないように。



ファンガー

▶普段は地中に埋まったキノコだが、移動時と戦闘時だけモンスターの姿になる。体力をじわじわと奪う毒を使うため、戦闘が長引くと回復手段のない場合は非常に危険な相手となる。





ヤングガラゴ

◀さまざまな亜種が存在し、グリダニア以外の各地にも生息するサルのようなモンスター。襲ってはこないが、プレイヤーを視認すると後ろをついてくるという変わった特性を持っている。

エオルゼアのんびり紀行 キノコを侮るなかれ！

キャンプ・ベントブランチで行えるリージョナル・リーヴの1つ「叫茸の傘の調達」は、ファンガーを倒してアイテムを入手するというもの。ただ、最大3体のファンガーが同時に襲ってくるうえ、仮にファンガーを倒せたとしても、毒を直せずにプレイヤーが戦闘不能になる可能性も……。とても特技ランク1ではクリアできないので、ある程度成長してから挑戦しよう。

※データはすべて編集部調べ&オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。



キャンプ・エメラルドモス

[ギルドリーヴ] ランク10～

グリダニアの北部にある イシュガルドへの中継地点

グリダニアの北部一帯での活動の中心となる、キャンプ・エメラルドモス。多少距離はあるものの、グリダニアの西出口から出て北西へと街道沿いに進めば迷うことなく到達できるはずだ。ギルドリーヴのランク的にも、キャンプ・ベントブランチの次に目指すべき場所となるだろう。さらにここから街道に沿って西へと進んで行けば、いまだ謎の多い都市・イシュガルドへたどり着けそうだが!?



◀イシュガルドのあるクルザスは、ラノシアや、ザナラーンよりも近い。冒険心旺盛な人は、足を伸ばしてみては？

エーテリアルゲート				
周囲のエーテリアルゲートは4カ所。すべてアクティブモンスターが行く手を阻む難所だ。	ひそひそ木立	キャンプの北から段差を登り、大回りで南東へ。	廃砦	位置的にはキャンプの北東。下段の道を北上しよう。
	アルダースプリングス	上記とおなじ場所から段差を登り、さらに北西へ。	ムントゥイ醸造庫	出入口は2つ。キャンプの東ずばにその1つがある。

キャンプ・エメラルドモス周辺の見どころ



森の中に小さな集落を発見!

◀キャンプ・エメラルドモスの北東には、ハーストミルという小さな集落がある。冒険者が利用できる施設などはないが、NPCがおり彼らの生活や状況を垣間見ることもできる。今後、何かしら追加される可能性は高い。グリダニアで始めた人は位置を覚えておこう。

またもや妖しげなダンジョンが!?



▶黒衣森にあるもう1つのダンジョンマップが、キャンプ・エメラルドモスの東にある、ムントゥイ醸造庫。名前からしてワインカーヴのようだが、廃棄されているのか内部はボロボロだ。中にはエーテリアルゲートがあるほか、北にある出口から別の地上へと戻れる。



キャンプ・トランキル

[ギルドリーヴ] ランク20～

グリダニアの南方に位置する ザナラーンへの玄関口

キャンプ・ベントブランチをひたすら南下すればたどり着く、南部森林の拠点。ザナラーンと隣接しているため、ウルダハの冒険者が立ち寄ることも多い。だが、街道を一歩外れると強力なモンスターの巣窟だ。

キャンプ・トランキルの見どころ

朽ちた大木が作り出す大自然のトンネル



▶エーテリアルゲート・遠根台がある広場の周囲には、写真のような大木のトンネルを複数確認できる。まさに、自然豊かなグリダニアならではの風景といえるだろう。

エーテリアルゲート				
ゲートは3カ所。上段に昇る位置に注意しよう。	沈黙の花壇	キャンプの北から、外周に沿うように北東へ。		
遠根台	キャンプ南西から段差を上がり、東を目指す。	蛇殻林	キャンプ西から上段へ。そのまま南西へ向かおう。	



キャンプ・クリムゾンパーク

[ギルドリーヴ] ランク??

西部森林にはモードゥナへと続く道がある

西側の出口からグリダニアを出て、西へ西へと進んだ場所にあるのが、キャンプ・クリムゾンパーク。強力なモンスターが生息する危険地帯で、さらにその西には超危険なリージョン、モードゥナを確認。

キャンプ・クリムゾンパークの見どころ

水のせせらぎが聞こえるエーテリアルゲート



▶グリダニアのもう1つの顔、豊かな水源を象徴するかのような場所。だが、やはりここも景観の美しさと反して、気を抜けばアクティブモンスターに襲われる超危険地帯だ。

エーテリアルゲート				
ゲートは3カ所。危険地帯なので気を抜かずに。	地衣の殿	キャンプの北から上段へ昇り、北西を目指す。		
さざめき川	キャンプの北から遠回りしたほうが比較的安全。	紅の樹帯	キャンプを南へ進み、段差上～下～上と昇降。	



巨大な触手が獲物を捕らえる!!

クリーピングアイビー

◀複眼に触手を持つ、植物系モンスター。『FF』シリーズではおなじみのモルボルが、より繊細に醜く進化した！　ウネウネと動く触手とその存在感は、グリダニアに来たら一度は見る価値あり!?



恐怖・悪鬼のごとき形相の巨大ハエ!

レッドウィング・ケッド

◀ヒューランの身体ほどの大きさを持つ、巨大なハエ型モンスター。悪魔のような形相をしており、しっかりとした歯まで生えている。小さなララフェルなどはひとたまりも……！



うっとおしさはナンバー1!?

エメラルドビー・スウォーム

▶細かな羽虫が数十匹と集団になって固まったもの。耳を突く羽音やフラフラと飛び回る姿に、不快感を覚える人も続出か!?



敵か味方か……!?（もちろん敵です!）

トードポーチャー

▶ミコッテ・ムーンキーパーの容貌をしたエネミー。本当に敵対する"人間"なのか、何者かが人型を模しているのかは現在不明。ほかにもミコッテ・サンシーカーの姿をした者や、別の場所には異種族タイプのモンスターも!?

エオルゼアのんびり紀行　モンスターの反応を見逃すな!

黒衣森はほかの国の周辺エリアに比べ、非常に道が狭い作りとなっている。そのため、アクティブモンスターに遭遇しても、大きく迂回することが難しい場合も。ただし、感知能力の狭いモンスターが多く、反応されても攻撃されるまで若干余裕がある。急ぎ駆け抜ければ、追いつかれずに引き離すことも可能だ。もし「気付かれた！」というログが出たら、立ち止まらずに一気に走りぬけよう。生き残れる可能性が少しでも高まる。

砂の都 ウルダハ UL'DAH

岩石砂漠を領する交易都市国家

こんな人にオススメ
◎一獲千金のチャンスを狙いたい
◎シルクロード的な雰囲気が好き

小大陸アルデナードの南部に位置する、荒涼とした岩石砂漠を領地とする交易都市国家。周囲をぐるりと取り囲む高い防壁の内側には、闘技場や遊技場などといった興行施設がひしめきあい、中心部にはドーム状の居城がそびえ立つ。その外観は、まさに城砦都市と呼ぶにふさわしい。交易の要であるがゆえ、行き交う人々も多く、街の中は常に活気にあふれているのが特徴。主な産業は商業と鉱業、繊維業などで、公式には歴史あるウルダハ王朝の女王を元首と仰ぐ。しかし実際は、砂蠍（さかつ）衆と呼ばれる六人の街の顔役による寡頭制（権力が少数の手に集中している支配体制）を執っている。また、二つの面を持つ商売の神ナルザルを守護神として崇め、東西には大礼拝堂も存在。

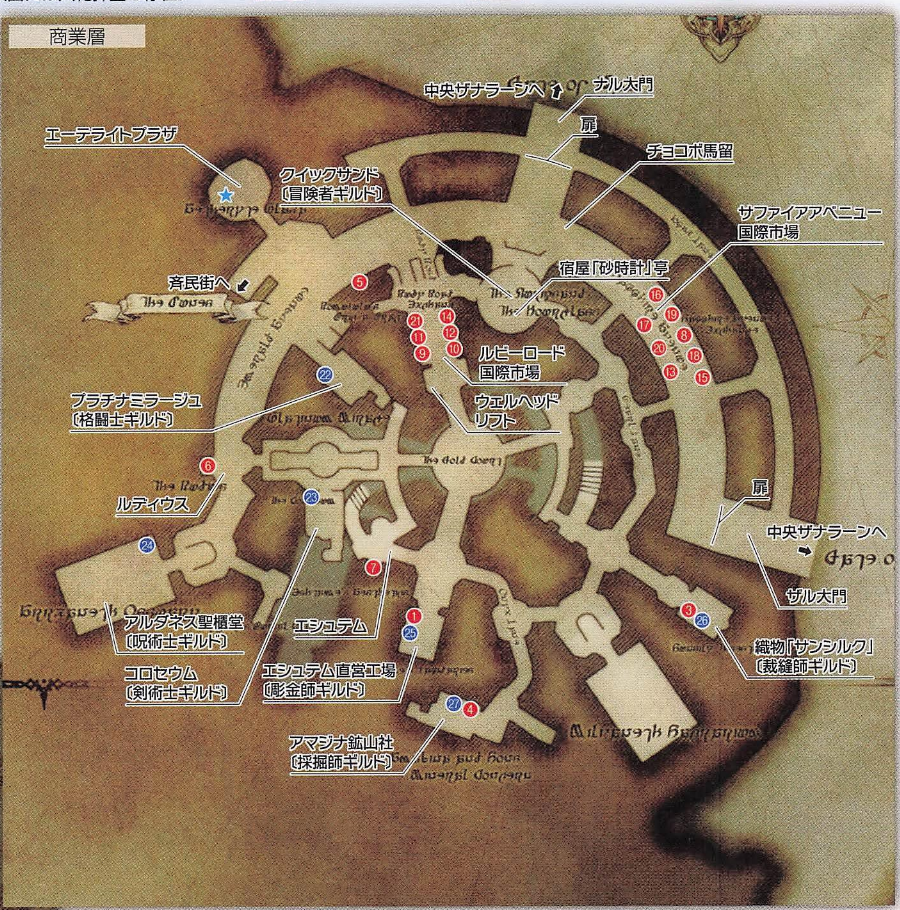
ウルダハ ギルドリスト
- 格闘士ギルド
- 剣術士ギルド
- 採掘師ギルド
- 呪術士ギルド
- 彫金師ギルド
- 裁縫師ギルド
- 錬金術師ギルド

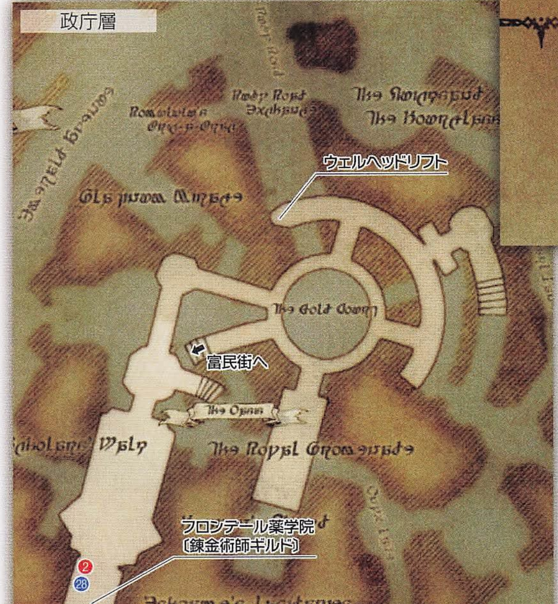


▲ショップが立ち並ぶ国際市場は街に2カ所存在し、いつも賑わっている。まとまって配置されているので、アイテムをそろえやすい。



▲剣術士ギルドのなかにはコロシアムもある。メインクエストでは、実際にコロシアムで戦うシーンも発生!!





斉民街について

リテイナーを配置できるバザー区域は、エーテライトプラザのすぐそばから行ける。そのエリアは右のように、20区域に分かれている。

斉民街の名称

◎シントゴート一番街	◎ギギヨン一番街	◎ガルフリダス一番街	◎リリフォン一番街
◎シントゴート二番街	◎ギギヨン二番街	◎ガルフリダス二番街	◎リリフォン二番街
◎シントゴート三番街	◎ギギヨン三番街	◎ガルフリダス三番街	◎リリフォン三番街
◎シントゴート四番街	◎ギギヨン四番街	◎ガルフリダス四番街	◎リリフォン四番街
◎シントゴート五番街	◎ギギヨン五番街	◎ガルフリダス五番街	◎リリフォン五番街

開発者に聞く！ エリアコンセプト 砂漠の通商都市をイメージしたウルダハの街

ウルダハのストーリーの序盤では闘技場で戦うことになるのですが、いずれはその後も利用できるように考えてはいます。また、オープニングにあるようなお祭り騒ぎは、ウルダハで日常的に行われているものです。ゲーム中でも、季節に関したお祭りを準備していますのでご期待ください。ちなみに私的にウルダハの魅力は「光と闇」だと思っています。グラフィック的にも、シナリオ的にも、光と闇を感じていただきたいです。（河本信昭氏）

まずウルダハの外観で目をひくのが分厚い壁と、その向こうにそびえるドーム状の王宮ですよね。制作上のモデルにしたのは、かつてシルクロードの中継点として栄えていたパルミラです。砂漠の通商都市というコンセプトですね。そこで都市内は大きなアトラクションと、小さなショップがひしめくテーマパーク的な雰囲気を。そして明るくにぎやかな大通りと、なにか秘密めいた薄暗い裏路地との対比のおもしろさを引き出せればと考えました。ウルダハの高い城壁は自然から身を守るためだけでなく、周囲の原野にいるアマルジャ族から都市民を護るためでもあります。なお、ウルダハの都市は"遊び"がテーマで、闘技場やカジノは開発初期から作ることが決まっていた施設です。サービス開始時には間に合わないかもしれませんが、できるだけ長く楽しんで頂けるコンテンツを実装したいと思っています。（岩尾賢一氏）

この街は「富と栄光の艶やかな都市」というイメージで書きました。そのためビジュアル的にも少し大人びた、リアルっぽいものを入れたかったんです。（佐藤弥詠子氏）

※開発者コメントは電撃PlayStationVol.478より抜粋。

※データはすべて編集部調べ＆オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。

エオルゼアのんびり紀行 ウルダハでの最初の一歩

メインクエストでは、まず最初にキャンプ・ブラックブラッシュへ向かうことになる。できれば向かう前にギルドリーブを受けておいて、エーテライトに到達したら、そこでギルドリーブを試してみるとムダなく進められる。その後、しばらく周囲のモンスターと戦って、ランクを上げよう。ちなみにメインクエストを進めるとコロシアムで戦うことになるが、じつはこの戦いは負けてもストーリーは進むので安心しよう。

タウンガイド 区画整理されたすごしやすい街並み

各種ショップの位置や冒険者ギルドでお世話になるNPCなど、ウルダハを拠点に冒険をするならば覚えておきたい、重要な施設の数々を紹介！

街の中央から円形状に通路が広がる、特徴的なウルダハの街。見た目のとおり非常にわかりやすい構造で、3つの国のなかでは最も歩きやすく、活動の拠点には向いている街ともいえる。商業層と政庁層の2層に分かれているが、とくに入り組んではいないので、街中で迷うことは少ないはずだ。ショップも、2つの国際市場に集中しているので使いやすい。ただし、北の入口となるナル大門から、サファイアアベニューのあるメインの通りへは、直接通り抜けることはできない。これは東のザル大門も同様で、どちらの入口もメインの通りへ抜ける扉が閉ざされており、一度外壁内側にある道へと回り込む必要がある。また、その外周通路も、途中の扉が閉まっており、北門と東門を直線で行き来することはできなくなっているので覚えておこう。



◀街の北にあるのがナル大門。ここが実質的な入口となるが、入ってすぐにある門は閉ざされており、外周の通路を迂回する必要がある。多くの人が行き交うため、防犯的な意味合いもあるのだろうか？



▶2つの国際市場には、さまざまなショップが立ち並ぶ。どちらも冒険者ギルドから近いうえ、ショップが密集して立ち並んでいるためかなり便利。ショップの使いやすさは、ウルダハがダントツだろう。

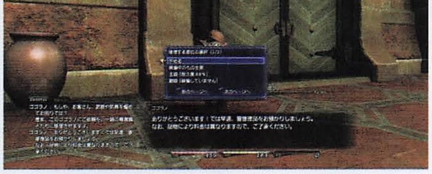
アイテム売買 2つの国際市場が物流の中心

アイテム売買の中心となるのは、中央付近とメインの通りのそれぞれにある、2つの国際市場。ルビーロードは料理、食材、各種防具品などが並び、サファイアアベニューには、鍛冶師や木工師用のギルドスタンドや、野菜やハーブを扱う雑貨屋などが存在する。どちらも冒険者ギルドの目と鼻の先にあるので覚えておこう。



▶食材や料理を扱うショップが多く、調理師ギルドのスタンドもある。

修理NPCはここに!



◀修理NPCのゴゴラノは、ルビーロード商店街先の、北門の内側すぐそばに。

アイテム売買が可能なNPCリスト

No.	施設名	NPC名	主な販売物
1	彫金師ギルド本部売店	パミゾロー	彫金師主器、彫金素材など
2	錬金術師ギルド本部売店	ジェミミ	錬金術師主器、錬金術素材など
3	裁縫師ギルド本部売店	ノルベットー	裁縫師主器、裁縫素材など
4	採掘師ギルド本部売店	ノルトムーン	採掘師主器、鉱石など
5	骨董のロムルル	ピメル	ソーサラー用の主器など
6	ルディウス	ザギルスヴェルド	ファイター用の主器など
7	エシュテム	ワ・ナルキ	アクセサリーなど
8	茶屋「リトープス」	キルー	食料品など
9	地下農場特売店	ヴィスロール	調理用素材など
10	ランジェリーのロズレット	ロズレット	インナー系防具など
11	肉のエオルメンギルド	エオルメンギルド	調理用素材など
12	調理師ギルド直営店	ペ・ソンジャ	調理師主器、調理素材など
13	甲冑師ギルド直営店	アルノール	甲冑師主器、甲冑素材など
14	革細工師ギルド直営店	エルギヴァ	革細工師主器、革細工素材など
15	鍛冶師ギルド直営店	デュースドルン	鍛冶師主器、鉱石など
16	木工師ギルド直営店	バリン	木工師主器、木工素材など
17	ギャザラースタンド	タタロガ	園芸師主器、漁師主器など
18	東方キャラバン専属露店	ググディ	スパイスなど
19	穀物キャラバン専属露店	ヘレナ	調理用素材など
20	グリダニア特産品店	ヨハネス	グリダニアにギルドがあるクラス関係のもの
21	リムサ・ロミンサ特産品店	ファブルレー	リムサ・ロミンサにギルドがあるクラス関係のもの
22	格闘士ギルド本部売店	モルウイス	格闘士ギルドトークン交換所
23	剣術士ギルド本部売店	コイナック	剣術士ギルドトークン交換所
24	呪術士ギルド本部売店	ニュンウーヤ	呪術士ギルドトークン交換所
25	彫金師ギルド本部売店	ナウフリッド	彫金師ギルドトークン交換所
26	裁縫師ギルド本部売店	モフラ・モーフラ	裁縫師ギルドトークン交換所
27	採掘師ギルド本部売店	シルゲン	採掘師ギルドトークン交換所
28	錬金術師ギルド本部売店	カイリーン	錬金術師ギルドトークン交換所

活動拠点 冒険者ギルド「クイックサンド」

ウルダハで始めた冒険者達の拠点になる冒険者ギルドは、街の入口からほど近い宿屋、「砂時計」の中に併設されている。店内はいつも大勢の旅商人や冒険者で賑わっており、なかには女将のモモディ目当てにやってくる者も多いらしい。ここでは、ギルドリーヴを受けたり、リテイナーを雇うことが可能で、何度も足を運ぶことになる。また、序盤のメインクエストも、ここを起点に展開していくことになる。

クイックサンドの重要NPC

「クイックサンド」には、重要な役割を持ったNPCたちが多い。ここではその中から重要な人だけをピックアップして紹介。なお、ラウンジにはほかにも多くのNPCたちが存在する。序盤で役立つ情報を教えてくれる者もいるので、全員に話しかけておこう。



▲冒険者ギルドを取り仕切る女将。ウルダハを訪れた冒険者に儲け話を斡旋してくれるなど、あれこれ世話を焼いてくれる。



▲リテイナーの受付を行っているエレゼンの女性。リテイナーの扱い方についても教えてくれるので、しっかり話を聞こう。



▲ギルドリーヴを発行してくれるララフェルの女性。ギルドリーヴがクエストの中心となるので、お世話になることは多い。



▲トトノワのすぐ横にいるヒューランからローカルリーヴを受けられる。クラフターとして生きていく人には重要人物だ。



▲カウンターの奥ではなく、少し離れた場所に立っている。話しかけると、リンクシェルをもらうことができる。

ストーリーガイド ウルダハの街で一攫千金を狙え!

パレードで盛り上がるウルダハの街に降り立った冒険者。しかしそこで、魔法で拘束したはずのグゥーブーが暴れだすというハプニングが起こる。この危機をなんとか乗り切った冒険者は、冒険者ギルドのモモディの勧めもあって、仕事を求めて街にあるギルドを巡ることになる。その最中、アマジナ鉱山社でフ・ラミンというミコッテの歌姫に出会うが……。



▲フ・ラミンはパレードの事故のことを気にしている。メインクエストでは、彼女を護衛するというクエストも発生。

ストーリー関連NPC



◀パレードのハプニングで冒険者とともに魔物を倒した男。その正体は!?



◀闘士の中の闘士と呼ばれるルガディン。前武闘大会の準優勝者。



◀宝飾店「エシュテム」の彫金師。グレインファルの知り合いらしい。



◀パレードでグゥーブーを拘束していた呪術師。その後鉱山で出会う。



◀パレードにも参加していたミコッテ。裁縫師ギルドの踊り子。



◀父と旅をしていた少女。ある目的でウルダハを訪れたようだが!?

エオルゼアのんびり紀行 アマジナ鉱山でのイベント

最初のメインクエストはチュートリアルも兼ねており、アマジナ鉱山では感情表現のやり方を学ぶことができる。ただし、いきなり興奮する採掘師にエモートを行うのは間違いだ。まずはフ・ラミンに対して行い、彼女が示すエモートを真似しよう。するとイベントが進み、今度は採掘師に対して行う流れになる。あとは指示にそってエモートを行えばOKだ。

ウルダハ周辺ガイド ザナラーン 大陸の南に広がる荒涼としたエリア

[天気] 晴、砂嵐

ACSSES

徒歩でグリダニア 船でリムサ・ロミンサへ!

大陸の南に位置するウルダハは、グリダニアとは陸路、リムサ・ロミンサとは陸路＋海路でつながっている。道に沿って歩けば、比較的安全に移動できる。

リムサ・ロミンサへ

ウルダハから西へ向かいホライズンエッジへ。その西端にあるフェリードックから船に乗ろう。

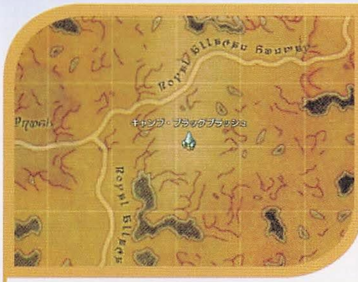
グリダニアへ

ウルダハから道なりに東へ進み、ドライホーンの北東にある黒衣森を抜けるとグリダニアへ。

ザナラーン地方は、ウルダハのあるブラックブラッシュを中心に、大きく分けて5つのエリアが存在。荒涼とした大地が広がるが、まだ緑が残っているエリアもあり、場所によっては大自然の景観を楽しめる。なお、北にあるキャンプ・ブルーフォグは、キャンプ・ブラックブラッシュの（X23Y24）にある洞窟から行けるが、強力なモンスターがいるので、序盤は立ち入らない方がいい。



※データはすべて編集部調べ&オープンβテスト（2010年9月14日）時点のものです。製品版では仕様が変更される可能性があります。



キャンプ・ブラックブラッシュ

[ギルドリーヴ] ランク1～

ザナラーンの中心となる、ウルダハ周辺のエリア

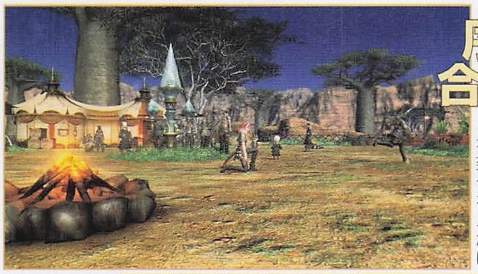
ウルダハを出て、少し北に進んだ位置にあるエーテライト。メインクエストで訪れることになるほか、スキルランク1からのギルドリーヴを受けられるので、冒険の序盤でお世話になる。まずはこの周辺で、クラスのランクを上げていこう。

エーテリアルゲート

メインクエストで通過する場所がある

キャンプ・ブラックブラッシュからつながるのは、3カ所。急いで開通させるほどではないが、ナナワ銀山は、メインクエストでも名前が出てくるダンジョン。余裕が出てきたら訪れてみよう。

姉妹丘	ウルダハの東門から出て、そのまま東へと向かった先にあるゲート。周囲にはとくに何もなく、通過地点ともいえる場所だ。
覇王樹盆地	位置的には姉妹丘のすぐ南にあるが、周囲の地形が入り組んでいてたどりに着きにくい。加えて周囲のモンスターはかなり強力なので注意。
ナナワ銀山	キャンプ・ブラックブラッシュの最北端にあるダンジョンで、多くのモンスターが住みついている。なお、ゲート自体はダンジョンの内部にある。



序盤の待ち合わせにも!!

◀ウルダハのナル大門（北門）を抜け、まっすぐ北に向かうと到着する。障害物もなくわかりやすいので、冒険の序盤はここを待ち合わせに使うのがオススメ。冒険スタート時は比較的人が多いので、冒険の仲間を見つけたいときにも便利だ。



ギルドリーヴの手順を覚えよう!

▶冒険の序盤は、ここでギルドリーヴをくり返し、システムを覚えながら特技ランクを上げよう。ウルダハにも近いので、ショップを利用したくなってもすぐ戻れる。

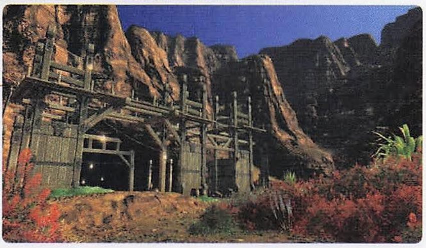
キャンプ・ブラックブラッシュ周辺の見どころ



多くの自然が残る姉妹丘

◀ウルダハの東にあるエーテリアルゲートの1つ。周囲には、サボテンダー・デル・ソルなどのモンスターが生息している。この周辺ではかなり危険度の高い場所だ。

人の気配がないナナワ銀山



▶キャンプ・ブラックブラッシュの北端に存在するダンジョン。内部は薄暗く、かなり広いうえに入り組んだ構造となっている。閉ざされた扉も多く、マップがあっても迷いやすいので注意。また、棲息するモンスターの数も多いので、低ランクのうちは近寄らない方が無難だろう。

MONSTER GUIDE モンスターガイド

ザナラーン編

ウルダハの周辺には乾燥に強い種族が多い!

ウルダハ周辺のモンスターに注目。乾燥地帯ならではのおなじみのモンスターも登場。



▲序盤はこのマーモットが倒しやすいので、積極的に狙っていこう。



アントリング・ワーカー

鋭い牙で引き裂く巨大アリ!

◀アリの姿をしたモンスター。キャンプ・ブラックブラッシュ付近で出会えるなかでは、かなりレベルが高い。しかもアクティブなので、もし冒険の序盤で見かけたら、接近しないようにしよう!



コブラン

ギョロ目が特徴のモンスター

◀鉱石のような体に、触手のようにうねうねと動く細い脚。そしてカタツムリのように飛び出した目を持ち、とにかくユニークな姿のモンスター。冒険者のあとをついてくるのが印象的だ。



アルドゴード・ナニー

つぶらな瞳の大人しい羊

▶羊のような姿をしたモンスターで、立派な角が特徴的。ウルダハ周辺にいるものは襲ってくることはないが、その実力のほうはなかなかのもの。なぜか近づくとこちらをじっと見つめる。



ロードランナー

見た目は可愛くてもかなり強い!

▶見事なほどの丸い体に、ふさふさした毛皮の鳥型モンスター。キャンプ・ホライズンの南部あたりに棲息している。襲ってはこないが、生半可な特技ランクでは太刀打ちできないので注意しよう。

エオルゼアのんびり紀行 ウルダハのビヘストに挑戦!

キャンプ・ブラックブッシュでは、モンスターからキャンプを守るビヘストが一定時間ごとに発生している。出現モンスターはウィーヴィル×4と、ラセット・ヤーソン×2のセットで、強さはウィーブルは特技ランク5のソロでも倒せる強さ。ただし、ラセット・ヤーソンはソロだと厳しいようだ。安定してクリアするためには、特技ランクが7以上あるのが望ましいだろう。



キャンプ・ホライズン

[ギルドリーヴ] ランク10〜

ウルダハの西に広がる、見どころの多いエリア

エーテリアルゲートだけでなく、シルババザーのような場所も存在するエリア。西のフェリードッグからは、リムサ・ロミンサへ移動できる。道なりに歩けばそう危険はないが、少しでも道から外れると強力なモンスターに襲われるので注意したい。

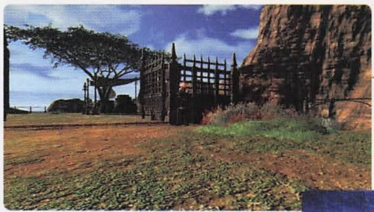
エーテリアルゲート

低レベルのうちは無理に開通させなくてもOK!

キャンプ・ホライゾンには、4カ所のエーテリアルゲートがつながっている。だが、いずれも道から外れた場所にあり、しかも周囲のモンスターは強力だ。低レベルで無理に開通させに向かわずともよい。なお、現時点ではエーテリアルゲートはないが、キャンプ・ホライズン周辺にはフェリードッグと、シルバーバザーという小さな施設群が確認できる（フェリードッグ南東）。フェリードッグにゲートが追加されたら便利そうだが!?

足跡の谷	谷底にあるゲート。フェリードッグ近くの谷の下を回り込みながら進むとたどり着ける。
サソリの闘技場	切り立った崖に囲まれたゲート。地表からはたどり着くことができないようだが!?
ノフィカの井戸	サソリの闘技場からさらに南東に位置する。カッパーベル銅山へ行く途中に開通させよう。
カッパーベル銅山	入り組んだ山道の山頂にあるダンジョン。エーテリアルゲートはその内部にある。

キャンプ・ホライズン周辺の見どころ



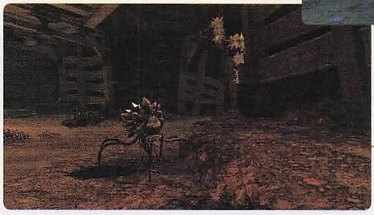
フェリードッグから船でリムサ・ロミンサへ

◀港であるフェリードッグ。ザナラーンの荒涼とした大地を歩いてきた冒険者にとって、潮風を感じられるここからの眺めは新鮮だ。ここで一息つくのもあり!?



シルバーバザーでお買いもの!?

▶バザーという名が付いているだけあり、商人達が集まりそうな場所。いずれはここも冒険の拠点の1つとなるのだろうか!?



モンスターがひしめくカッパーベル銅山

◀キャンプ・ホライズンを南東に下り、そこから北上した先にあるダンジョン。狭い通路にモンスターが密集している。



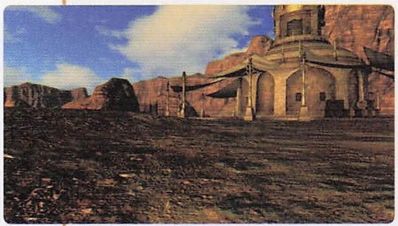
キャンプ・ドライボーン

[ギルドリーヴ] ランク??

グリダニアにつながる荒れ果てたエリア

キャンプ・ブラックブッシュから東へ向けて歩いて行った先にあるエーテライト。緑がほどんどなく、乾いた景色が続くのが特徴。道なりに歩いていけば、グリダニアのある黒衣森へとたどり着ける。

キャンプ・ドライボーン周辺の見どころ



▲グリダニアとの交易の中継地点となるゴールドバザー。グリダニアへの旅の際は、立ちよって休憩するといいだろう。周囲にいるNPCからは、周辺情報を教えてもらえる。

エーテリアルゲート

ゲート開通は急がずOK

ゲート周辺はいずれも危険。キャンプ・ブロークンウォーターへ向かうときにでも開通させよう。

サンドゲート	ハラタリからさらに南東へ進んだ乾燥地帯。モンスターが強力で近寄りにくい。
バーニングウォール	黒衣の森の南にある。サボテンダーなどの危険なモンスターに注意。
ハラタリ	キャンプ・ブロークンウォーターへの通過点。危険なモンスターが多い。



キャンプ・ブロークンウォーター

[ギルドリーヴ] ランク??

多くの強敵がうろつく、危険なエリア

キャンプ・ドライボーンを南下した先にあるエーテライト。周辺は緑が多いが、入り組んだ細い道も多く歩きにくい。アーリマンなどの強力なモンスターが多いので、特技ランクが低いと接近は難しい。

エーテリアルゲート

どこも強敵がひしめく!

ゲートは3カ所あるが、どれも序盤ではたどり着くことは難しい。特技ランクを上げてから挑戦しよう。

ザンラク	エーテライトの南東に位置する。周囲には強力なモンスターが存在。
レッドラビリンス	入り組んだ天然のダンジョンのような場所に存在。たどり着くのは困難だ。
リザードクリーク	エリア西の小川の先にあるゲート。こちらも特技ランクを上げて向かおう。

キャンプ・ブロークンウォーター周辺の見どころ



▲切り立った崖の上に、細く曲がりくねった道が続く。道自体も入り組んでおり、フィールドでありながら迷いやすいのが特徴。周囲のモンスターはほとんどアクティブとなっている。



おなじみのサボテンダー登場!

サボテンダー・デル・ソル

◀キャンプ・ブラックブラッシュの南、姉妹丘のエーテリアルゲート付近に生息するモンスター。『FF』シリーズのサボテンダーといえば「針千本」が有名だが、このモンスターは通常攻撃でそれ以上のダメージを受けることも。無鉄砲に挑まないように！



冒険者を狙う盗賊!?

プレーン・フットパッド

▶カッパーベル銅山へ向かう山道などに出現する盗賊。いかにも悪人といったわかりやすい装備が特徴だ。どこか下っ端のように見えるが、得物から繰り出す剣術は序盤では脅威になる。



ウルダハ周辺に潜む強力なドラゴン!

インフェルノドレイク

◀姉妹丘の近くに生息するドラゴン。見た目も実力も相当なもので、その巨大な爪と牙で、低ランクの冒険者など一撃で葬り去ってしまう。アクティブなので、その姿を見かけたら大きく迂回するべし。



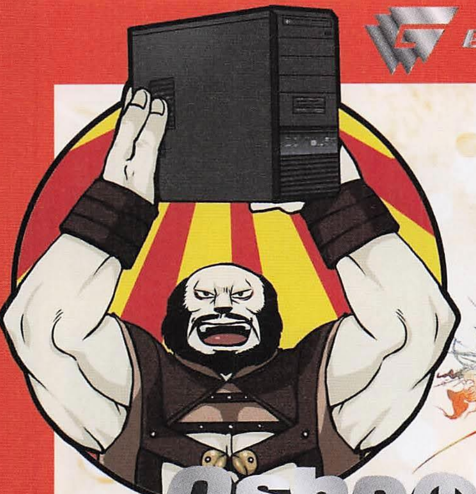
小さな体ながら、凶悪な剣術を使う!

ナイトブレード・アサシン

▶マスクのような仮面を被った、ララフェルの暗殺者。見た目が可愛いからといって、うかつに近づくと、襲われるハメに。「刺突」などの剣術を多用してくる。遠目からは、ほかのプレイヤーキャラと勘違いすることも。ミニマップで表示される色にも注意しよう。

エオルゼアのんびり紀行
見晴らしのよいザナラーン!

ウルダハは街だけでなく、周辺のエリアであるザナラーンが歩きやすいのも特徴。木々もなく開けているので見晴らしがよく、モンスターも視認しやすい。実際、冒険開始直後の状態でグリダニアへと向かってみたが、道に沿って歩いているだけで、とくにモンスターに襲われることなくたどり着けた（オープンβでの感想）。ただし、崖を登る道も多く、意外と高低差がある点にだけは注意しよう。



電撃の旅団 × Dospara COMPUTER SHOP ドスパラ × FINAL FANTASY XIV ONLINE ファイナルファンタジーXIV 特別企画



OshoのPCゲット大作戦

高性能PCガレリアをGetして『FFXIV』を快適にプレイしよう!!

『FFXIV』という、新たな冒険の世界に旅立とうとする旅団員Oshoの前に立ちはだかるPCの知識という壁。そんな彼の前に現れた救世主、その名は**ガレリア**……。これは、推奨認定PCと出会った初心者が快適に『FFXIV』をプレイするまでを描いた感動（!?）の物語である！

STEP 1 出会い編

どんなPCにするか悩むOshoが出会ったのは……

団長：いよいよ『FFXIV』始まりますね！　なんかスゴいPCが必要らしいですよ!?

Osho：パソコン素人仲間の団長には悪いが、昨日、運命のPCに出会ってしまったのだ。

ど、どういうことですか？　パソコンを買うときは一緒って誓い合ったじゃないですか！

じつは寝坊して遅刻しそうだったので、トーストくわえて走ってたら、曲がり角でぶつかったんだ。そう、黒くて強そうなドスパラの**ガレリア**さんと……。

そ、それは……。だいたいなんでPCと街角で（;ﾟДﾟ）

オレは決めた！　あの**ガレリア**さんを手に入れる!!



◀Oshoの出会いは運命だった？**ガレリア**は『FFXIV』推奨認定を受けた高性能PC。最高峰のグラフィックにもバッチリ対応。

STEP 2 購入編

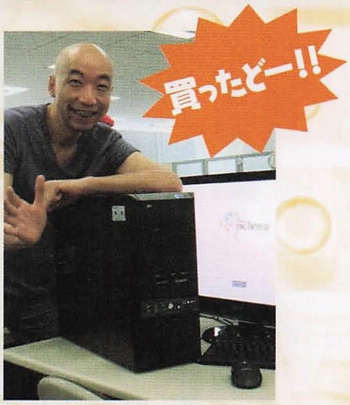
あれこれ悩まず注文するだけでOK!

運命的な出会いはいいけど、実際に買うときはどうすれば？　CPUとかグラフィックボードとか詳しくないし…。

この機種は『FFXIV』推奨認定PCなので、何も考えず「**ガレリア**ください！」でも大丈夫。ドスパラのお店なら店員さんがやさしく説明してくれるのでおいらでも安心。もし近くにお店がなくても、インターネットで簡単に買えるしね。

簡単に買えるだけでなく高性能なのに価格がお手頃なのが嬉しいですねぇ。ん、ゲームが動くことをサポート？

ほうほう、推奨認定のPCは動作だけでなく、実際に『FFXIV』がプレイできるところまでを完全サポートしてくれるみたいですな。我々PC初心者には嬉しいサービス！



▲注文から到着までもスピーディ。届いた**ガレリア**を前に、得意げなOshoであった。さっそく『FFXIV』をインストール！

STEP 3 プレイ編

インテル® Core™ i7プロセッサー搭載でとても快適にプレイ可能！

さっそくプレイしてみると……おお！　サクサク動くね～。この快適なプレイ環境がこうもあっさり手に入るとは。今までβテスト版を仕事用PCでムリしてプレイするんじゃなかった……。

セッティングも簡単でしたね～。これならオレにもできそうです（笑）。

おいらみたいに『FFXIV』を遊ぶことが主な目的なら、**ガレリア**さんほどコストパフォーマンスのいいPCはないかもしれませんぞ！

しかもこれだけの性能があれば、ほかの用途でも十分対応できそうですしね～。

やはりあの曲がり角での出会いは運命だったか。よし、コレで『FFXIV』を遊び倒す！

Oshoが語る 『FFXIV』とガレリアと私

旅団でもデジタル方面に疎いことで有名な（笑）おいらと団長ですが、だからこそ、悩まずに買えるガレリア『FFXIV』推奨認定PCの存在はありがたい限り。最初は仕事用PCでなんとかプレイしていましたが、やはり快適さが違いますなあ。購入からセッティング、インストールまでおいらでも難なくできました。さぁプレイするぞ！

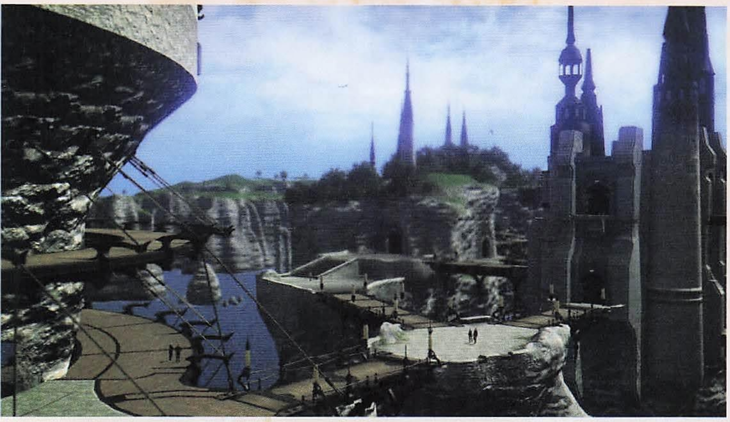


Brosが語る ちょっとコアな視点から見る「ガレリア」の実力

どうも、PCはそれなりに詳しいBrosです。ここでは、ガレリアについて少しだけコアな解説を。まずPCのコアとなるCPUですが、4コア（CPU4個）のインテル® Core™ i7-870 プロセッサーを搭載しています。カンタンにいえば、複数の仕事を分担して高速に処理してくれる、賢いマシンなんですね。『FFXIV』だけでなく、あらゆるアプリケーションを快適に動作させることができます。一方グラフィックでは、推奨スペックのワンランク上のNVIDIA® GeForce® GTX470を搭載しています。3Dに対応したゲームを遊ぶうえで重要なのはこのグラフィックの性能で、特に『FFXIV』は最新のグラフィック性能を持つWindows® PCが必要になりますので、それに特化されていることがわかりますね。あとは“静音”電源を搭載している点も嬉しいポイント。ゲームを遊んでいるときにPCの駆動音が静かなのは重要ですし、700Wもあれば安定した動作が見込めるうえ、後々グラフィックなどをさらにパワーアップするときの選択肢もグッと広がります。初心者も安心のサポートと保証がありますし、『FFXIV』を快適にプレイできるコストパフォーマンスのよいWindows® PCがほしいのであれば、非常に適したマシンだと思いますよ。



▲標準設定でHigh（1920×1080）の解像度を試してみると快適に動作！　やっぱりWindows®版『FFXIV』をプレイするならHighで遊びたいですよね！





『FFXIV』推奨認定PCは購入カンタン、サポートバッチリ！

ガレリアはOshoでもすんなり買えたように購入はとっても簡単。ネット通販ではカスタマイズもOK。それでも不安な人はドスパラの店舗に行くか、下の番号に電話をすれば優しく解説してくれる。

- お店で！→ 全国のドスパラ店舗
- 電話で！→ 0570-028-120
- インターネットで！
  →http://www.dospara.co.jp/ff14
  または「ドスパラD」で検索

STEP 4 サポート編

パソコンのことがぜんぜんわからない人でも安心！

ここをこうして……ああして……う～む、わからん。

おや？『FFXIV』をサクサクバリバリやってるはずのOshoさん、どうしたんですか？

快適な『FFXIV』ライフの先を越されて若干嫌味くさいね団長。じつは最初は快適に遊べたのだが、今日は音が出なくて。

やっぱりOshoさんはオレの心の友！いつまでもPC初心者でいましょうよ～。

ガレリアなら、サポートコールセンターへ連絡だ！……ふむふむ、ヘッドフォンが挿しっぱなし？プチ、鳴ったァ！

OshoさんがPCを直す…だと…？ガレリアスゲェ！

今号で『FFXIV』のスタートアップガイドを掲載！詳しくはP.12へ



▶PCでわからないことはドスパラが強力サポートしてくれる。『FFXIV』のことなら今号の電撃ゲームスを読めばカンペキ！

STEP 5 グラフィック編

MMORPG最高峰のグラフィックに対応

それにしても、ガレリアのグラフィックは本当にスゴイ。『FFXIV』の世界に引き込まれてしまいますな。今までの仕事用PCだと、なんだかカクカクして、イマイチ感情移入できなかったんだよね。

『FFXIV』のイベントシーンって、ほとんどがリアルタイム……なんとかですよね!? それって大変なんじゃ？

PC初心者でもゲーム記事は作ってるんだから覚えなさい（笑）。リアルタイムレンダリングね。あらかじめ用意された映像ではなく、その場でシーンを作り上げるので、自分のキャラが映像の中にいるようなスゴイ臨場感を感じられるのよ。

そんな作業も難なくこなすガレリアはスゴイってことですな……。



▲もっふもふなモーグリが宙を舞う神秘的なシーンもバッチリ再現。この質感と軽快さはぜひ実物で確認してほしい。

STEP 6 完結編

ワタシ、ガレリアさんと歩んでいきます!!

念願の『FFXIV』が発売されるというこのときに、ガレリアさんというPCに出会えた……おいらは幸せものだ。

これだけ快適に『FFXIV』が遊べるなら、オレも欲しくなっちゃいましたよ。

ついに団長もガレリアさんの魅力に気づいたか。『FFXIV』に必要な性能がギッシリ詰まってこの価格だからね。でも団長の場合、街角で運命の出会いが待ち受けているかは運しだいだな（´・_ゝ・`）

そんな～……って、普通に注文すればいいだけでは（笑）。ということで、みなさんもPC購入に迷ったら、まずは店頭かインターネットでチェックしてみましょ～。

Oshoが語る 最強のパートナーと新しい冒険へ！

クローズドβテストの段階ではリムサ・ロミンサのみだったので、今度は初期訪問国をウルダハに定めて本格プレイ！ストーリー、ギルドリーヴなどを進めつつプレイしてみたところ、ガレリアはやはり快適で大満足であります。唯一の難点は仕事が忙しくてどっぷりプレイできないこと。これぱかりはガレリアさんでもどうにも(ノ∀`)



インテル® Core™ i7 プロセッサーがスゴイ！



ドスパラが贈るゲームPC「ガレリア」は、CPUに高性能でパワフルな新型プロセッサー、インテル® Core™ i7プロセッサーを搭載。最新技術が満載のこのCPUにより、とにかく快適な動作を実現！『FFXIV』はもちろん、さまざまなアプリケーションの動作にもしっかりと応えてくれる。なお、右の構成で行った『FFXIV』のベンチマークテストでは、Low（1280×720）5081.7、High（1920×1080）3192.3という、最高クラスのスコアとなっている。

■Prime Galleria FINAL FANTASY XIV 推奨認定パソコン

CPU	インテル® Core™ i7-870 プロセッサー
メモリ	4GB メモリー(PC3-10600, 2GB×2, デュアルチャネル)
HDD	1.5TB ハードディスク (SATA II 接続)
グラフィック	NVIDIA® GeForce® GTX470 グラフィック
ドライブ	DVD スーパーマルチドライブ
OS	Windows® 7 Home Premium プレインストール
サイズ	タワー型（700W 静音電源）
販売価格	129,980円(税込) ※モニターは別売りです。

intel CORE i7 inside より速く よりスマートに

TGS Trial Ver. プレイインプレッション
PLAY IMPRESSION

「また眠れない日々が始まる……そんな可能性をひしひしと感じた」

シリーズプレイヤー代表 TDB

学生時代に『伝説のオウガバトル』をプレイし、「オウガバトルサーガ」に惚れ込んだ担当編集。オリジナル版『タクティクスオウガ』ではとにかくシスティーナが好きで、カードで強化しまくった。

すべてが懐かしく、すべてが新しい 生まれ変わった『タクティクスオウガ』

先日開催された「東京ゲームショウ2010」でも試遊できた『タクティクスオウガ 運命の輪』の体験版が、編集部に到着！　ここではチャプター1の序盤である、クリザローの町での戦いまで遊べたこの体験版を、シリーズファン目線でレポートしていく。

壮大な音楽に乗せて流れる、2つのオープニングムービーを見た後、まずはキャラメイクへ。さまざまなタロットカードが、思わせぶりな質問を投げかけてくる(ちなみに、いきなり「死神」のカードが出てきて、ちょっとだけ気分がずーんとしたのは内緒だ)。さて、フィーリングに任せて問いに答え、昔懐かしいドット絵のグラフィックで繰り広げられるストーリーデモを見終わり、しばしその余韻を味わった後、いざ戦闘へ！　僕が選んだ選択肢で生まれた主人公・デニム君の能力は、いたって平凡だった。うーん、この選択でどれくらいの差が出るものなのか、地味に気になるなぁ……。

気になるといえば、戦闘のテンポ。こちらは思った以上にスピーディになっている。敵も味方も動きがクイック過ぎて、正直、最初はかなり戸惑ったのだが、不思議なもので、慣れてくるとこれぐらいテンポが速い方が快適に感じた。これなら、空いた時間でちょこちょこ進めるといった、ケータイ機らしい遊び方ができそうだ。

ここで、遊んで気づいたところを幾つか。まずは「カウンター」の変化について。オリジナル版では、近接攻撃を仕掛けると必ずカウンター攻撃が発動する仕様だったため、被ダメージを抑えるべく、遠隔攻撃に頼りがちだった。しかし本作では、「カウンター」のスキルをセットする必要があるうえに、スキルレベルが低いうちはカウンターダメージも大したことがなく、さほどの脅威ではない印象。さらには、遠距離武器さえ装備していれば、遠隔攻撃にもカウンターが発動するようになっている。これにより、戦略は大きく変化しそうだ。

新たに追加された「スキル」も、キャラ育成に幅を持たせる期待の要素。レベルは各ユニットごとではなく、クラスごとに設定されているというのも、じつにおもしろい特徴だ。オリジナル版ではニンジャやアーチャーといった、いわゆる「ガチ職業」は限定されていたが、本作では自分の戦略やバトルフィールドごとに使用クラスを変えるといった、臨機応変な立ち回りが楽しめそう。

……と、わくわくしながらクリザローの町まで突き進み、どうにかクリアしたところで時計を見たら、1時間近くが経過していた。なんと濃密な1時間であったことか。途中、イベントをスキップできることにも気づいたが、どうにもすべてのセリフを読みたくなるのは「オウガ信者」のサガゆえか。とはいえこのイベントスキップが、ゲームのテンポをさらによくするのは間違いない。個人的には、周回プレイ時に活躍することになりそうだ。

最後に1つだけ言いたいのは、この『運命の輪』には、オリジナル版を遊び尽くしたプレイヤーにも、さまざまな新発見があるということ。恐らく僕らは、またもや眠れぬ日々を過ごすことになるだろう。少し試遊しただけで、そんな可能性をひしひしと感じてしまった。これは誇張ではない。発売までの約1カ月半を心ときめかせながら待ちつつ、運命の11月11日に備えようと思う。

余談だが、書きたいことが多すぎて、最初は脳のおもむくままにテキストを書いたところ、なんと文字量の2倍もの内容になってしまった。書き終わった後、自分でも苦笑したほど。こちらは、文字制限のない電撃オンライン(http://news.dengeki.com/)にて掲載しているので、興味がある人はそちらもご一読を。それでは！
追記：新キャラのラヴィニスは、めっちゃ僕好みのキャラな予感。システィーナさん、出番減ったらごめん……。



◀クラスチェンジも仕様が変化。クラスチェンジには各クラスごとに専用のアイテムが必要になった。

シリーズプレイヤー的注目ポイント

オリジナル版では、カメラの視点は基本的に変更できなかったが、『運命の輪』ではズームアウトや俯瞰視点など、自分のプレイしやすい視点を探せるようになっている。より戦略が練りやすくなったほか、物陰に隠れている敵も見つけやすくなったので、油断していたら敵に攻撃されて「うわぁ～」となるような、事故も起こりづらくなりそうだ。



◀俯瞰視点なら自軍の状況もより把握しやすくなる。

新たなる「運命の」



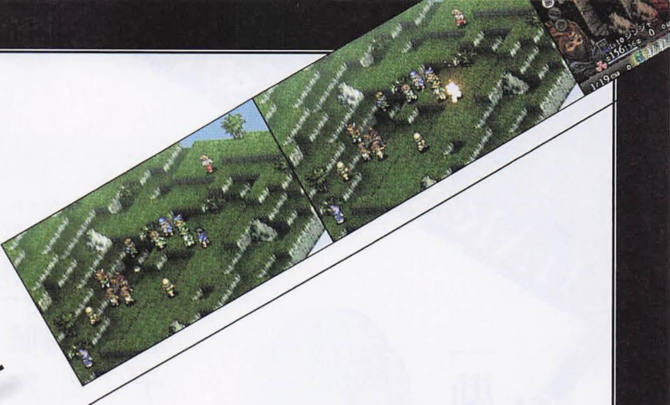
遂にベールを脱いだ、
『タクティクスオウガ 運命の輪』の序章。
手にして実感した「再構築」の魅力と
恐るべき奥深さとは……？
思い出によって彩られた不朽の名作が、今
僕達の想像を超えた姿で蘇り、鼓動を刻みはじめる。

タクティクスオウガ 運命の輪　2010年11月11日発売予定
■UMD版：¥5,980(税込)、ダウンロード版：¥4,980(税込)
■PSP　■S・RPG　■スクウェア・エニックス　■プレイ人数：未定

Tactics Ogre® タクティクスオウガ 運命の輪™

TGS体験版のプレイレポート&スタッフインタビューで本作の魅力へ迫る！

発売を約1カ月半後に控え、先日の「東京ゲームショウ2010」では、体験版も公開された『タクティクスオウガ 運命の輪』。今回の記事では、編集部に届いたこの体験版のプレイインプレッションを、2つの視点から緊急レポートとしてお届けしていく！　また、開発者インタビューの第2弾として、キャラデザインを担当した吉田明彦氏と政尾翼氏への直撃取材を敢行。再構築された本作のキャラクターやクラスについて、ビジュアル面から語っていただいた。新たに生まれ変わったバトルシステムや、新システム「運命の輪」などについても、その詳細をまとめて紹介していこう。



輪」の渦中へ——

「前略　松野様 C.H.A.R.I.O.T.のおかげで、私、最後までがんばれそうです」



初心者プレイヤー代表 サガコ

学生時代にオリジナル版をプレイこそしたが、ゲームらしからぬ重厚なムードとシステムの複雑さに、すぐさま挫折したへっぽこライター。そういう意味では、まだその手が汚れていない純情派。今回こそは…汚すよ!?

単純な中断セーブ&ロードではないからこそ、プレイヤーは成長できるんだ！

挫折組として恐る恐る手にした本作の体験版。私にとってオリジナル版は、さながらブラックコーヒーのようなものでした。おいしそうな気はするのに、自分の味覚が未熟で、おいしさが分からない。喫茶店で大人の真似をして注文したけど、飲めなくて泣いてしまう子どものような、そんな気持ちになったことを覚えています。

今回は新システム「運命の輪」が初心者救済の側面も兼ね備えているとか。ぜひ試してみようと思いつつ、まずはキャラメイクからスタートしました。ランスロットとの出会いが描かれ、まさに見た目は前作そのまま！思い出補正を加味して再現されたマップの風合いには、正直脱帽させられました。バトル自体も非常にテンポよく進み、魔法が発動してもほぼ読み込みナシでストレスフリーなのは◎。シナリオもどんどん読み進められるのですが、キャラのセリフが非常に多いので、うっかりしていると大事なところを読み飛ばしそうになるほど。このテンポの速さには、若干の慣れも必要かもしれません。気になる追加イベントは、タインマウスの丘でのカノープスとヴァイスのやり取りなど、かなり笑えるものも。2人が戦闘中に言い争うのですが、あろうことか文句を垂れた後に相手へ向かって「投石」する(笑)。しかも双方とも思いっきり命中する、と。子どもか!!　と心の中でツッコミを入れたら、同じようにカチュアが2人を叱ってくれましたが。なんだろう、どうにもなごむこの感じ(笑)。こういったささいなイベントの追加で、よりキャラクターの人となりが感じられそうな気がして、期待が高まる——そんな私的名場面となりました。おそらくは、彼らへの思い入れが強くなればなるほど、先々で苦しい選択を迫られるシナリオに、胸を痛めることになるのでしょうが……。

さて、肝心の命題「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」。使う気まんまんだった私ですが、タインマウスの丘までは難なくクリア（私がどうこうする以前に、NPCユニットが優秀だった）。意を決し、体験版では最難関のクリザローの町へ挑戦します！　屍術師の操るアンデッドに、豪雨の町で追い詰められているプレザンス神父。「助けたるぜ！」と思ったのも束の間、敵を攻撃している間に神父はあえなくご臨終。ちーん。あああ、神父さま～。と、ここで！　私、無意識にこう思っていました。「くぅ～。あの時、敵を攻撃せずに神父のほうへ移動していれば、次のターンで回復が間に合ったよな～」と。

おお！　こんなときこそ「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」の出番ではないか!!　さっそくシステムを発動させ、任意の行動まで戻ってみました。すると、敵に攻撃される前に神父の回復をすることができ、どうにか無事に救出成功！　神父ご本人が、アンデッドの攻撃を回避するという奇跡にも恵まれ、無事にこのマップを最善の形でクリアすることができたのです!!

というわけで、私のような「やってから気がつく」タイプのユーザーには「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」はピッタリのシステムだと実感。考え直せば打開できるチャンスが用意されているのといないのとでは、圧倒的に楽しみの幅が違う、と感じました。用意されたシステムによって、自分のなかに眠っていた「考えてナントカしよう」という積極性が喚起されている——そんな実感が押し寄せて、不思議な満足感を得ることができました。無理にブラックコーヒーを味わおうとせず、肩肘張らずに砂糖やミルクを入れたっていいんだよ、って言われたような気分。遊びやすくなって、楽しみやすくなったのに、ちゃんと奥は深そうです。製品版も楽しみ！



▲S・RPG初心者の救済だけにとどまらず、上級者がより効率的な戦略パターンを模索するときにも役立つなど、「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」がもたらす奥深さはかなりのもの！

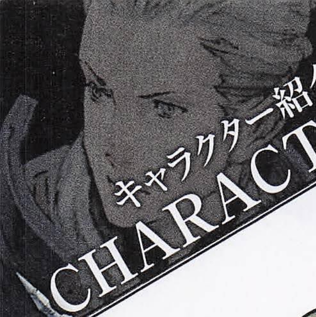
初心者プレイヤー的注目ポイント

言いにくいことではありますが、昔挫折した理由のひとつにカチュアさんがあります。女のイヤな部分全開で正直怖かった。今回はどうかな？　と思ったら、デニムに声をかけたラヴィニスを見送った後に、この一言。で～た～！女の持つ女らしさがある意味全開すぎてスゴイコワイ。人間味ありすぎのシナリオも注目です。



◀カチュア若いな……と思う。私が大人になったらしい。

キャラクター紹介01 CHARACTER's01



60人を越える登場人物達が織りなす壮大な物語 新キャラを交え、シナリオはさらに深みを増す!

システムが大きく刷新され「再構築」された本作。もちろんシナリオも加筆・修正されており、そのなかにはオリジナル版では見られなかったキャラたちも登場する。現在明らかになっているのは、ラヴィニスとアゼルスタンの2人。彼らはデニムたちとどのように関わるのだろうか。



「オレは老いても海の男だ。おまえさんみたいな若造に後れはとらんよ」

老練の海賊

ディエゴ・G・アゼルスタン

Diego Galet Azelstan

民族：ガルガスタン人　年齢：56歳
火竜の月17日生まれ

港町に身を寄せる海賊で、日中から酒を飲み、娘たちと戯れる放蕩者。しかし、その軽い振る舞いとは裏腹に、荒くれ者たちを思わずひるませる凄みを見せることもある。ガルガスタン人の彼は、現在のところ敵か味方かは不明。味方になれば心強そうだが……。



▲バクラム軍の騎士が取り引きを持ちかけても、自分のペースをくずさないアゼルスタン。騎士すらもひるませる、彼の正体とはいったい?



「勘違いしないでね。私はあなたたちに期待しているのよ」

高潔なる女性騎士

ラヴィニス・ロシリオン

Ravness Loxaerion

民族：ウォルスタ人　年齢：23歳
光竜の月14日生まれ

ウォルスタ人の指導者である、ロンウェー公爵が抱える騎士団の、千人長の1人。戦場では男顔負けの実力を発揮する。正義感が非常に強く、己の信念を決して曲げないという頑固な一面も。物語の序盤でデニムたちと出会う。



◀戦場では敵対する者に対して、一切の情けをかけない非情さも。それこそ彼女が千人隊長にまで上り詰めることができた要因かもしれない。



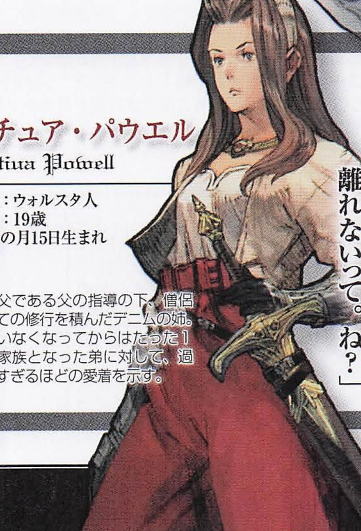
デニム・パウエル

Catiua Powell

民族：ウォルスタ人
年齢：18歳
※誕生日はプレイヤーが任意に決定

本作の主人公である、ウォルスタ人の青年。ウォルスタの自治領である港町ゴリアテで平穏に暮らしていたが、ある事件を発端に、ウォルスタ解放軍へ参加する。

「僕は理想のためにその手を汚すことができるのか…?」



カチュア・パウエル

Catiua Powell

民族：ウォルスタ人
年齢：19歳
闇竜の月15日生まれ

神父である父の指導の下、僧侶としての修行を積んだデニムの姉。父がいなくなってからはたった1人の家族となった弟に対して、過保護すぎるほどの愛着を示す。

「約束して。姉さんから離れないって。ね?」



ヴァイス・ボゼック

Vyce Bozeck

民族：ウォルスタ人
年齢：18歳
神竜の月14日生まれ

暗黒騎士団の襲撃時にたった1人の家族であった父を殺され、天涯孤独の身に。ウォルスタ人の自由を勝ち取るべく、進んで解放軍に参加し、ゲリラ活動を行う。

「戦いたくて戦ってるんじゃねぇや。犬死にしたくないだけだ、俺は」

2人のデザイナー それぞれのこだわりを訊く



Akihiko Yoshida　Tsubasa Masao

イラストレーター

吉田明彦&政尾翼氏 インタビュー

Tactics Ogre Interview
Akihiko Yoshida & Tsubasa Masao

『タクティクスオウガ』の魅力的なキャラクターたちはどのようにして生まれたのか？　本作の重厚なシナリオと世界観を支える立役者ともいえるキャラデザインのお二人に、お話をうかがった――。

「再構築」の呼びかけに思わずニヤリとした

――まずはこの『タクティクスオウガ 運命の輪』で、お二人が担当されたお仕事の内容からお聞かせください。

吉田明彦氏（以下、吉田。敬称略）：僕はおもに、ゲーム中の顔グラフィックの調整やパッケージイラスト、タロットカードの新デザインに、「運命の輪」のイメージイラストなどを手がけました。

政尾翼氏（以下、政尾。敬称略）：僕はキャラ単体のイラストや、吉田さんが手がける顔グラフィックのラフなどを担当しています。

――スーパーファミコンで発売されたオリジナル版は、当時吉田さんが1人で、すべてのキャラデザインを担当されているんですよね？

吉田：じつは、開発初期に僕がリアル頭身でデザインしたのは重要キャラのみなんですよ。それ以外の多くは、皆川（皆川裕史氏 ※1）が描いた2頭身のドット絵を見てイメージを膨らませ、公式イラストを描きました。背景や顔グラフィックのドット打ち、ワールドマップなど、実機のデータを作る作業が終わってから公式イラストに取り掛かったので、100体以上を約一カ月という、とんでもない短期間で描くことになったんです。そのぶん、自分ではあまり納得した出来に仕上げられなかったので、『運命の輪』を発表するにあたり、公式イラストはどうしてもリニューアルしたかったんですよね。

――オリジナル版の発売当時、前作にあたる『伝説のオウガバトル』から『タクティクスオウガ』になった際に、イラストのテイストが変わった印象を受けたのですが……。

吉田：『タクティクスオウガ』の物語には、前作よりもリアルな絵柄が合うと思いタッチを変えています。ただ、これにはもう一つ理由がありまして。当時は背景のドットを打つのが僕のメインの仕事だったので、イラストを描かない時期が長かったんですね。時間が空くとどうしても絵柄に違いが出るんですよ。同じ絵が描けなくなっちゃう（笑）。

――ちなみに、お気に入りキャラなどはいますか？

吉田：カチュアやシスティーナなど、女性キャラは楽しく描いていた印象がありますね。

――わりと年配の男性キャラが多く登場する物語なので、そちらが得意なのかと思っていました（笑）。

吉田：女性だけを描いていられるなら、そのほうがずっと楽しいです（笑）。仕事の密度的には、キャラを描いている時間よりも背景のドットを打ってる時間のほうが長かったので、そちらのほうに思い入れが強く残っていますね。

――たとえばどのような点が？

吉田：当時はクォータービューでお手本になるようなゲームがあまりなかったんです。マップを箱庭感覚で情景豊かに見せつつも、SLGの基本として移動するマス目の区切りは、直感的にわかりやすく表現しようと考えていました。広い地形であれば、同じデザインのパネルが連続で並ぶわけですが、単調になったり繰り返しのパターンが目立たないよう、継ぎ目の草の並びや土の色まで気を遣いましたね。

――確かに、あのビジュアル性と機能性が両立されたマップはすごく斬新でした。本作ではマップの構造が3Dになりましたが、グラフィックを見た印象はいかがでしたか？

吉田：第一印象は「昔と一緒だ！」っていう感想でしたが、実際に見比べてみたら全然違っていて驚きました。本作の方がきれい（笑）。美化したイメージにしっくりハマるというのは、とても不思議な感覚ですね。ただ、ドット単位の描画はほぼ昔のままなので、そこは当時、いい仕事をしていたなと思います。我ながら、なかなかの完成度だったのではないかと。

――それだけ完成度の高い作品を、15年の歳月を経てPSPで再構築する、というお話がきたときには、どんな印象を持たれました？

吉田：ニヤリとしましたね（笑）。そうかそうか、やってやろうじゃないか、と。いつかリメイクの話が上がるとしたら、この作品と『ベイグラントストーリー（※2）』だけは本腰を入れて関わりたいと思っていました。チャンスがあれば、いろいろとバージョンアップしたいと思っていたので、念願が叶ったといえますね。

P49へ続く

（※1）皆川裕史氏……オリジナル版『タクティクスオウガ』ではアートディレクションを担当。『運命の輪』ではディレクターを担当している。
（※2）『ベイグラントストーリー』……松野泰己氏、皆川氏、吉田氏、崎元仁氏ら、『タクティクスオウガ』のメインスタッフによって制作されたRPG。現在、ゲームアーカイブスにて好評配信中(￥600 税込)。

キャラクター紹介02
CHARACTER's02

「命を懸けるということと死ぬということは全然違うことだ」

ランスロット・ハミルトン
Lanselot Hamilton

民族：ゼノビア人　年齢：38歳
双竜の月6日生まれ

不祥事によって故国ゼノビアを追放され、傭兵の仕事を求めて放浪する元聖騎士。暗黒騎士団のランスロットと同名であったため、デニムたちから敵と勘違いされ、それがきっかけで出会うことに。部下たちからも慕われ、デニムに進むべき道を示す頼もしき男。

「そのような魔法使いがいたとは聞きますが私ではございませんな…」

ウォーレン・ムーン
Warren Moon

民族：ゼノビア人　年齢：63歳
炎竜の月19日生まれ

魔力に優れる、元新生ゼノビア王国魔法軍団団長。彼もまたランスロットと同様に、不祥事により国外追放処分となった。占い師というよりは予言者と呼ぶにふさわしい風格。



「オレの名前はカノープス。死にたいヤツはかかってこい！」

カノープス・ウォルフ
Canopus Wolph

民族：ゼノビア人　年齢：48歳
闇竜の月5日生まれ

ランスロット同様追放された、元新生ゼノビア魔獣軍団団長の有翼人。人の3倍の寿命を持ち、見かけはとても若い。風の力を利用した特殊な技を使いこなすことから「風使い」の異名を持つ。



「自分を責める必要はありません」

ミルディン・ウォルホーン
Mirdyn Walhorn

民族：ゼノビア人　年齢：28歳
風竜の月9日生まれ

元新生ゼノビア王国聖騎士団に所属していた、高い実力を持つ騎士。その甘いマスクに一目ぼれする女性も多いが、本人はいたって無口で、ツヤのある言葉を口にすることはない。



「オレたちは罪人なのさ。もう帰る故郷はないんだ」

ギルダス・W・バーン
Gildas W.Byrne

民族：ゼノビア人　年齢：32歳
火竜の月4日生まれ

ミルディンと同じく聖騎士団の出身で、ランスロットに付き従いヴァレリア島にやってきた。酒と女に目がないという、およそ騎士らしからぬ男。だが情に厚く、いざというときに頼りになる。



海を越えた異国からの戦士たち 力ある者たちとの出会いがもたらす運命とは？

異国・ゼノビアからやってきた、聖騎士ランスロットたち一行。前作にあたる『伝説のオウガバトル』でもその名を見られた猛者たちの、新たなビジュアルをここに公開する。彼らとの出会いが、デニムたちの運命を図らずも戦場へと導いていくことに——!?

ジュダ・ロンウェー
民族：ウォルスタ人　年齢：52歳
闇竜の月14日生まれ

ウォルスタ人の指導者的存在。現在はガルガスタン陣営に囚われの身となっている。

レオナール・レシ・リモン
民族：ウォルスタ人　年齢：27歳
火竜の月12日生まれ

ロンウェー公爵が有するアルモリカ騎士団の団長。法と秩序を重んじる実直な男。

レーウンダ・バルバトス
民族：ガルガスタン人　年齢：43歳
白竜の月3日生まれ

ガルガスタン陣営の指導者。徹底した選民思想で、ウォルスタ人の排斥を掲げる。

ランスロット・タルタロス
民族：ローディス人　年齢：38歳
地竜の月22日生まれ

バクラム・ヴァレリア国の建国に力を貸した暗黒騎士団の総長。その真意は不明。

ブランタ・モウン
民族：バクラム人　年齢：49歳
闇竜の月11日生まれ

ドルガルア王に重用されたフィラーハ教の司教。貴族を扇動しバクラム人の国家を建てる。

ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア
民族：バクラム人　享年：65歳
生年月日不明

争乱の耐えなかったヴァレリアを統一した覇王。後継者を残すことなく、この世を去った。



新規追加の女性キャラ 吉田氏の指示は「セクシーに」

——今回、吉田さんと政尾さんがお2人でタッグを組まれることになった理由は?

吉田：キャラの数がとても多い作品なので、スケジュール的に1人では絶対に無理だろうと（笑）。そこで『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』で一緒に仕事をした政尾くんを推薦させてもらいました。

——そんな政尾さんは、オリジナル版はプレイされていたんでしょうか?

政尾：発売当時は学生だった僕には、内容がシビア過ぎてちゃんとプレイ出来なかったんですよ。なので、ハマってプレイしたのはもう少しあとでしたね。

——実際に開発チームに入って仕事をするというのは、どんな気分でしたか?

政尾：最初から物量が多いのはわかっていたので大変でした。そもそも吉田さんからキャラを引き継ぐわけですから、「これは中途半端なことは出来ないぞ」と、緊張しましたね。

——吉田さんから「こんなイメージでデザインしてほしい」といった、具体的な指示などはあったのでしょうか?

吉田：いや、指示らしい指示ってほとんどしてないよね?

政尾：そうですね。「現在の『タクティクスオウガ』としてリライトしてほしい」といった要望があったくらいでしょうか。最初から任せてもらっていた部分は、とても多かったと思います。そのぶん、顔の描き込みや頭身といった、絵柄の方向性は悩みました。

吉田：最初は僕のイラストのテイストに極力あわせようとしていたんだよね。それであまりにも悩んでいたので、「もっと自由に、自分の得意な絵柄で描いていいんだよ」と、アドバイスした記憶があります。

政尾：根強い人気のある作品ですから、どうしても気を使ってしまう、という部分はあったと思います。前作から15年の間に、ユーザーさん

『タクティクスオウガ』のイメージを広げる「自由さ」

の中で〝自分なりの『タクティクスオウガ』〟が出来上がっていると思うんですよ。ユーザーさんごとに熟成されたイメージが。そのイメージを壊さずにどう表現するか、というのはすごく悩みましたね。だから、吉田さんのアドバイスで肩の荷が降りて、ようやく自分らしさを出せるようになった気がします。

——イラストやシナリオ、ドット絵の動きなどが一体となって、キャラのイメージが膨らむというのはよく分かる気がします。では、イメージをとらえるのに苦労したキャラは?

政尾：やはり主人公のデニムですね。服のシルエットが独特でバランスが難しく、なかなかイメージどおりに落とし込めませんでした。

——吉田さんのなかで、民族間で服の傾向の違いを意識された部分はあるのでしょうか?

吉田：いや、服装は至ってシンプルにデザインしましたね。当時はもっと華やかな、ファンタジー的要素を取り入れたデザインが主流だったと思うのですが、僕はそれがあまり好みじゃなかったので。それと、汎用キャラなどは同じデザインの色違いになるので、民族間の差が出しにくいということもあり、自分好みの渋いテイストでまとめちゃいました。でも、さすがにちょっと地味すぎたかなぁと、今では少し反省もしています（笑）。

——政尾さんのイラストでは、ドルガルア王がごつくなってたりと、いい感じのアレンジが成されてますよね。

吉田：政尾は、すごくいいマッチョを描くんですよ（笑）。

政尾：ドルガルア王に関しては「前作よりもっと豪華にしてくれ」という要望が最初にあったので、体つきから豪勢にしてみました。あと、全般的にキャラの個性を伸ばしたい、という思いもありましたね。

——既存のキャラのほかに、ラヴィニスやアゼルスタンといった、まったくの新キャラや新クラスも描き起こされていますね。

吉田：海賊アゼルスタンや女性騎士のラヴィニスについては、自分が大ラフを出して、それを政尾くんにブラッシュアップしてもらいました。新クラスに関しては、ほぼ政尾くんにお任せして描いてもらっています。

——性別による区別がなくなって、女性のイラストがとても華やかな印象を受けます。

政尾：吉田さんからの指示で「わりとセクシーにいけ」と言われましたので……（笑）。

吉田：大切な要素でしょう（笑）。

——「運命の輪」をモチーフにしたイメージイラストも、とても華やかな仕上がりですね。

P51へ続く



「ディテールの描き込みにこだわった作品です」

吉田明彦
Akihiko Yoshida

キャラクターデザイン担当。代表作に『オウガバトル』シリーズや『光の4戦士-ファイナルファンタジー外伝-』『ベイグラントストーリー』などがある。イラストレーションで人気を集めるが、グラフィッカーとしても幅広くゲーム開発に携わる。

CLASS クラス

ユニットの役割を決定づける さまざまな「職業」たち

戦闘に参加する各ユニットは、さまざまなクラス(職業)に就いて戦う。各クラスごとに長所や短所が異なるほか、習得できるスキル(特殊能力)も異なるのが特徴だ。新クラスも追加され、再構築されたバトルシステムと相まって、戦略と育成を考え抜く新たなおもしろさを見出せる。



ナイト

高い防御力で前線の盾に

重い武器防具も装備することが可能で、高い防御力を誇るクラス。一部の回復魔法も使用できるため、前線で傷ついた肉体を自ら癒しつつ戦うことができる。重装備の代償として、機動力には欠ける。





ルーンフェンサー

バランス重視の魔法戦士

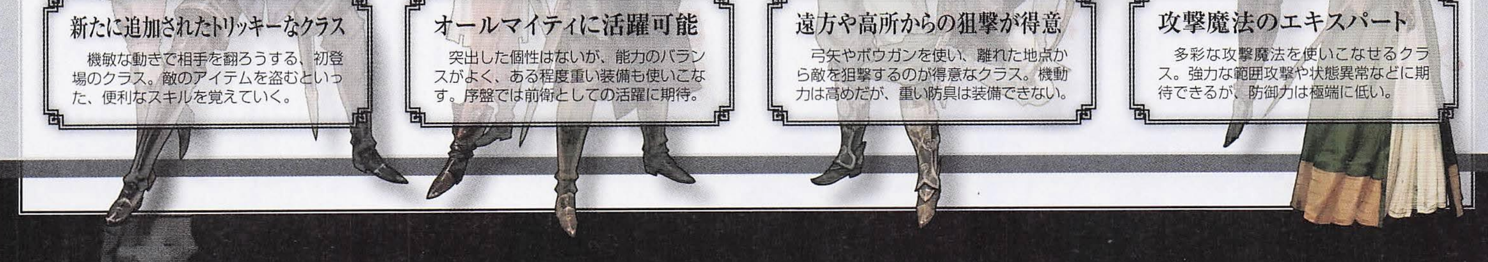
槍を装備して、中距離からの攻撃を得意とする。ある程度の回復魔法や攻撃魔法を覚え、前衛としてもサポート役としても活躍することが可能な万能型。器用さを生かした戦術を組み立てられるかがカギに。



ニンジャ&クノイチ

素早さが身上の戦士

高い機動力と、二刀流が特徴的なクラス。スキルの「忍術」を使えば、式鬼を駆使して離れた場所にさまざまな技を発動させられる。重い防具などは身につけられないが、それを補って余りある機動力が魅力的だ。



ローグ

新たに追加されたトリッキーなクラス

機敏な動きで相手を翻ろうする、初登場のクラス。敵のアイテムを盗むといった、便利なスキルを覚えていく。

ウォリアー

オールマイティに活躍可能

突出した個性はないが、能力のバランスがよく、ある程度重い装備も使いこなす。序盤では前衛としての活躍に期待。

アーチャー

遠方や高所からの狙撃が得意

弓矢やボウガンを使い、離れた地点から敵を狙撃するのが得意なクラス。機動力は高めだが、重い防具は装備できない。

ウィザード&ウィッチ

攻撃魔法のエキスパート

多彩な攻撃魔法を使いこなせるクラス。強力な範囲攻撃や状態異常などに期待できるが、防御力は極端に低い。

「何を残し、何を刷新するか悩みました」

政尾翼
Tsubasa Masao



キャラクターデザイン担当。大手ゲームメーカーにて、力強さとクールな画風で数々の作品を手がけ、その後フリーで活躍。代表作に『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』など。

吉田：あのイラストは、前作を知っている方にも、知らない方にも「運命の輪」の存在を認知していただく手掛かりになればと思い、インパクトのある絵を狙って描いてみました。人数が多くて描くのが大変で、途中で後悔したんですけどね（笑）。

――ゲーム中にも登場し、予約特典でついてくるという「タロットカード」も、新たに描き下ろされたということで非常に楽しみです。

吉田：当時のタロットカードのイラストは、ドットを起こすために描いた下書きなんです。印刷して実物のカードにする予定はなかったので、当時のハードで表現できる色数しか使っていませんし、あまり丁寧に仕上げていなかった。今回はPSP用なので、解像度と色数を増やす必要を感じて、新規の絵を描き下ろしました。特典のタロットカードもいい仕上がりになりそうとのことなので、楽しみにしていただければと思います。

どこを残し、どこを新しくするのか受け継ぐ者の葛藤

――ファンの多い作品だけに、政尾さんには悩みや葛藤があったのではないですか？

政尾：どこを残し、どこを新しくして、どう表現するか、という最初の方向性が決まるまでは、相当悩みましたね。限られた期間でこれだけの人数を描くことになるので、はたしてどこまでやれるのか、と不安もありました。

――現在は9月上旬ですが、まだキャラのグラフィックは作業中なのでしょうか？

政尾：宣伝用のキャラクターイラストは、現在進行形でまだ作業中です。今は各クラス絵と、ランスロット・タルタロスが率いる暗黒騎士団のメンバーを仕上げている最中ですね。

吉田：僕、政尾くんの暗黒騎士ランスロットが、特にお気に入りなんですよ。イメージどおりの「黒ランスロット」に仕上げてくれたな、と。他の暗黒騎士団の面々も個性豊かで魅力的ですよ。彼らのデザインも後々公開されますので、今しばらくお待ちください。

――政尾さん自身のお気に入りデザインはなんですか？

政尾：まだ公開されていないクラスですが、リッチの女性は怪しい感じに仕上がりました。あと、各クラスの女性キャラは、自分的にうまくまとめられたかな、と思ってます。

――ちなみに、最もリテイクが多かったキャラは誰なんでしょう？

政尾：レオナールですかね。当初は兜を脇に抱えて、剣を持っているデザインで進めてたんですが、途中で松野さん（松野泰己氏 ※3）から「大きな剣と書簡を持たせた方が、キャラクターのイメージが伝わりやすいのでは」というご指摘がありました。書簡はともかく、イメージに合う大剣の資料がなかなか見付からなくて……。「長さはこのくらいですか」「刀身の形状はこんな感じですか」と、細かくチェックしてもらいました。

――苦労して描いたキャラが、ゲーム内で動いているのを見たときの感想はどうでした？

政尾：自分のイラストが、ということよりも、純粋にファン目線で『タクティクスオウガ』の新作が遊べることに感無量です。ビジュアル面でもいい仕上がりになったと思います。

吉田：僕も「あの『タクティクスオウガ』を今描き直すなら、これが正解だよね」と、多くの方が賛同していただけるポイントに、うまく落とし込めたんじゃないかと思います。

――では、最後に発売を心待ちにしているファンにメッセージをお願いします。

吉田：まだまだ、より良いものに仕上げるために調整中ですが、ファンの方の期待を裏切らない出来になると思います。発売までもう少し時間がありますが、ぜひご期待ください。

政尾：昔からのファンの方も、新規のファンの方も楽しめる内容になっているので、ぜひ手にとってみてください。イラストもこれから続々と公開されますので、そちらもご期待いただければと思います。

純粋にファン目線で『タクティクスオウガ』の新作が遊べるという喜び

(※３)松野泰己氏……オリジナル版『タクティクスオウガ』ではプロデューサーやディレクターなどを担当。『運命の輪』ではゲームデザインとシナリオを担当している。



SYSTEM システム

写真左：各ユニットが習得するスキルを使いこなせれば、それだけ戦闘は有利になる。なかには、スキルレベルが上がることで、使い勝手がよくなるものも。　写真中央：戦闘中には、特定のキャラ同士の掛け合いによるイベントが発生！　よりシナリオへ没頭できるように。　写真右：ワールドマップ画面。町などの拠点から、目的地を選択して移動する。敵とエンカウントしてバトルが発生すると、バトルフィールドへ移行！







バトルシステムの刷新で
戦いはより奥深く進化

本作の重厚な物語を盛り上げる、戦略的なバトルシーン。ユニットの行動順がリアルタイムで変化していく「ウェイトターン」や、バトルフィールドの高低差の概念など、さまざまなシステムが盛り込まれている。『運命の輪』では、新たな要素も追加され、さらに奥深い戦いが楽しめるようになった！

Battle System 1
ウェイトターン(WT)

各ユニットの行動順はリアルタイムで変化

本作の戦闘は「ウェイトターン(WT)」制で進行。各ユニットの素早さや装備品、事前にとった行動内容などで、行動の順番が変化していく。戦闘が始まると、各ユニットのWTの数値が減っていき、ゼロになった者からアタックターン(AT)へ移行。ここでの行動内容でWTが再びたまり、次にATが回ってくる順番が変化する仕組みだ。何も行動せずにその場で待機すれば、WTはほとんどたまらず、次の行動順が早く回ってくるなど、戦略の幅が非常に広い。



▲バトルフィールド上のユニットのWTを、一括で見られる新機能も。



◀ニンジャやクノイチなど、WTが少ないユニットは活躍の場が多い。

▶ATが回ってきたユニットの取れる行動

行動名		内容
移動		目的の場所へユニットを移動させる。移動距離などはクラスごとに異なる
行動	近接、遠距離攻撃	武器で敵を攻撃する。敵にダメージを与える最もポピュラーな手段
	魔法	MPを消費して魔法を使う。魔法系スキルをユニットにセットし、呪文書で呪文を習得すれば使用可能に
	必殺技	各ユニットが習得した、独自の特殊攻撃で対象を攻撃
	アイテム	所持アイテムを使用して回復や攻撃を行う。使うには特定のスキルが必要なアイテムも？
スキル		ユニットがセットしているスキルを使用。攻撃や回復を行える
待機		その場でATを終了。WTの増加が少なく、何も行動をせずに待機を選べば次のATが回ってきやすい

Battle System 2
Camera View(視点変更)

3Dで表現された戦場を俯瞰可能!

本作では、オリジナル版でのドット絵の雰囲気を色濃く残しつつ、バトルフィールドのすべてを3Dで表現している。これにより、視点を切り替えて戦場を俯瞰したり、視点を引いてフィールドの広い範囲を一望することが可能となった。俯瞰視点を利用すれば、建物の陰に隠れている敵などの発見が容易なほか、戦略を組み立てるうえでも非常に便利。積極的に活用していきたい新要素といえる。



▲戦場を俯瞰できるように！　視点のズームアウトも可能となっている。

Battle System 3
運命の輪

「運命」を変えることができる新システム

運命の車輪を回し、さまざまな状況へと再挑戦できる新システム、それが「運命の輪」だ。このシステムを使えば、シナリオの特定のポイントへと戻ったり、戦いの時間を巻き戻して新たな戦略を試したりといった、さまざまな試行錯誤を行える。「W.O.R.L.D.」と「C.H.A.R.I.O.T.」という、タロットカードの名称を冠したこの2つのシステムを使いこなせば、本作をより深く楽しめる！

運命の輪 W.O.R.L.D.

物語の流れをさかのぼり、任意のアンカーポイントへと飛べるシステム。それが「運命の輪 W.O.R.L.D」だ。これを使えばプレイヤーは、「あのとき、もしも別の選択肢を選んでいたら……」という、「もしも」を現実にすることが可能。育てた部隊のパラメータなどを引き継いで時を戻せるため、「かつては救えなかった人物を、より成長させた戦力で救出する」といった使い方も可能。物語の新たな可能性も見出せそうだ。



▲物語の節目では、アンカーポイントが登場！　特定の条件を満たすことで、このアンカーポイントを自由に行き来できるようになり、歴史の流れを変えられるわけだ！

運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.

「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」を使えば、バトルフィールドでの戦局の履歴をたどり、任意のアタックターン（AT）から手順をやり直すという、試行錯誤が可能となる。ただし、1度取った行動の命中率や回避率などは、何度やり直しても結果は同じ。「攻撃を回避するまでセーブ&ロードをくり返す」といった戦い方は通用しないので注意しよう。なお、使用についてとくにペナルティはないので、何度でも試すことができる。



▲命を落としたユニットを救いたいときなどは、「C.H.A.R.I.O.T.」を使用して手順を戻し、新たな戦略を考えてみよう。ちなみに、使用してもペナルティはない。

Grow System 1
Union(騎士団)

自分だけの騎士団を育成していこう

登場人物たちをユニットとして戦場へ出し、経験を積ませて成長させていく本作。レベルは「ユニット個々の強さ」を表すのではなく、「騎士団内のクラスの成長度合い」を示すようになった。戦闘が終了後、戦闘に参加していたユニットのクラスそれぞれに経験値が入り、一定値に達したクラスはクラスレベルが上昇。クラスレベルは騎士団で共有するため、そのクラスに就いたことがない者でも、いきなりクラスレベルが上がった状態でチェンジできるわけだ。例えばウォリアーのクラスが10のとき、ユニットをウォリアーに就ければ、誰でもレベルが10になる、といった具合。これにより、軍を率いて戦う楽しさをより強く味わえるように！



◀経験値は、バトルが終了した時点で生き残っていたユニットのクラスへと分配。これが一定値に達するとクラスレベルが上昇し、そのクラスに就く者のパラメータを上昇させる。

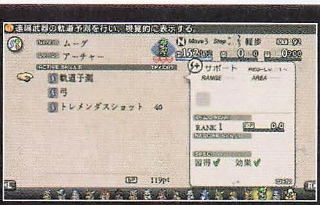


▲新たに雇ったユニットや、物語の後半で仲間に加わったユニットでも、騎士団のクラスレベルを参照してクラスチェンジ可能。いきなり即戦力として活躍させられる！

Grow System 2
スキル

クラスごとに覚えられるさまざまな特殊能力

スキルは、各ユニットが戦闘終了後に得られる「スキルポイント」を消費することで習得可能。スキルにはさまざまな種類が用意されており、ユニットが属しているクラスごとに習得可能な内容は異なっている。1度習得したスキルには、クラスチェンジしても使用できるものも存在。セットしたスキルによって、そのユニットの使い勝手は大きく変化する。長所を伸ばして一芸特化のユニットにするか、それとも弱点を補うことで、汎用性を高めるのか？ 戦略はプレイヤーしだいだ！



◀セットできるスキルには限りがある。何をつけるべきか迷うことになりそう!?



◀自分の戦略や戦闘のクリア条件に合わせ、臨機応変に付け替えていこう！

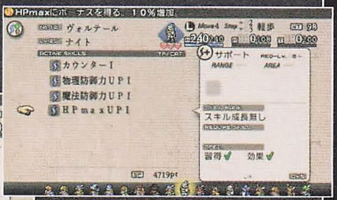
▶スキルのタイプ

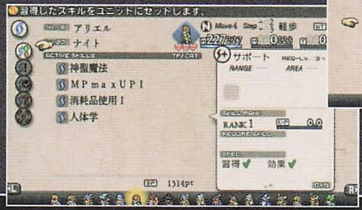
スキルタイプ	内容
サポート	セットするだけで常時効果が発動。攻撃力アップなどの支援系が多い
アクション	バトル中に「スキル」コマンドから実行可能。TP(タクティカルポイント)を消費
コマンド	「行動」から選べるコマンドが増加。「神聖魔法」や「忍術」などがこれに当たる
スペシャル	モンスターなど、一部の種族のみ使用可能。こちらも「行動」コマンドから実行できる

CHECK スキルの付け替えで自分だけのユニットを！

本作ではユニットにレベルの概念がなくなったため、それぞれの個性はセットしたスキルによって決まることになる。たとえば防御力に長けるナイトに、防御力やHPを強化するスキルをセットすれば、最前線で仲間を守ることが可能。魔法やアイテムによる回復能力をスキルで付与すれば、前線で敵と対峙しながら仲間のサポート役としても活躍できるようになる。このように、各ユニットにどのような個性を持たせるのか、思い悩むのも楽しそうだ。

▶HPや物理・魔法防御を上げ、しぶとさが増したナイト。前線で敵の攻撃を一身に受けつつ、カウンターでダメージも与えられる。

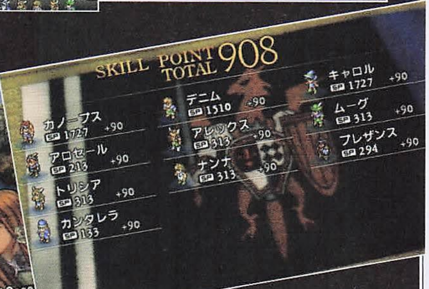




◀こちらのナイトは神聖魔法を使用可能で、上位のアイテムも使えるようになっており、サポート役にぴったり！





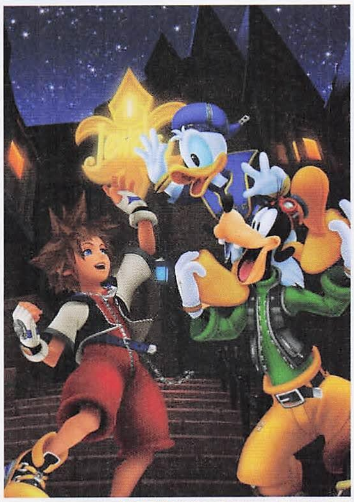


写真左：機動力に長けるニンジャ。かく乱役としてはもちろん、両手の武器による「ダブルアタック」のスキルで、アタッカーとしても活躍！ 写真中央：スキルによって長所を伸ばすか、弱点を補うのか。プレイヤーの性格が出る？ 写真右：戦闘終了後に得たスキルポイントで、どのスキルを覚えるか悩むことになりそう。

自分だけの「騎士団」を編成できる
幅広い育成要素

手塩にかけてユニットを育て、最強の騎士団を作り上げるのも、シミュレーションRPGならではの楽しみの1つ。本作ではクラスチェンジやスキルの付け替えによって、ユニットにさまざまな個性を持たせることができるため、より「自分好みの騎士団」を作り上げることが可能となった！







Re:birth

SQUARE ENIX SPECIAL WORKS

キャラを追加しただけの



『DDFF』ディレクター
高橋光則



『DDFF』『T3B』
クリエイティブプロデューサー
『KH』シリーズ・ディレクター
野村哲也



『T3B』ディレクター
田畑 端

■DISSIDIA 012［duodesim］FINAL FANTASY

――待望の新作となる『デュオデシムFF（DDFF）』は、『ディシディアFF』の続編なのでしょうか？

野村氏（以下、敬称略）：そうですね。完全新規となる続編タイトルです。位置づけとしては、前作『ディシディアFF』が13回目の戦いで、今回の『DDFF』はその１つ前の12回目の戦いということになります。

――発売は2011年春を予定されていますが、開発自体はいつ頃からスタートしていたのでしょうか？

高橋氏（以下、敬称略）：去年の８月頃ですから、ちょうど１年たった感じですね。『ディシディアFF ユニバーサルチューン』が発売される前から着手していた形になります。

――先日、スクウェア・エニックスのメンバーズサイトで『ディシディアFF』のアンケートが行われましたが、あれは本作への布石だったのでしょうか？

高橋：そんな感じですね（笑）。アンケートに答えていただいた方は、ほとんどが前作をかなりやり込んでいたプレイヤーばかりで、スタッフ一同驚きました。アンケートのなかには「前作で登場してほしかったキャラクターは？」という質問もありましたが、それが『DDFF』で反映されているかは、ご期待ください。

――『DDFF』の開発コンセプトを教えてください。

高橋：コンセプトについて、まず声を大にしてお伝えしたいのが、『DDFF』はキャラを追加しただけの単なるバージョンアップ作品ではないということです。今回公開されたライトニングとカイン以外にも新キャラは登場しますが、そのほかにもバトルの新要素や新しい遊びの仕掛けなどが盛りだくさんです。『ディシディアFF』ならではのエッセンスを踏襲しつつも、まったく新鮮なゲーム性を打ち出しています。

――TGS2010の試遊では、まれに既存のキャラが見かけない姿で登場することがありましたが？

高橋：それは、通常時とアナザーフォームに次ぐ「３Pカラー」です。TGS2010の試遊版では、一部の







▲『FF』キャラが集う『ディシディアFF』の最新作に、『FFⅩⅢ』のライトニングと『FFⅣ』のカインが登場。彼らの能力＆活躍に注目せよ。



12回目の戦いの結末とは!?

◀前作は、13回目の戦いが舞台だった。12回目の戦いを描く本作が、前作にどうつながっていくのだろうか。

過去の大戦を描く最新作!

『FF』シリーズの主人公やライバルキャラ達が、コスモスとカオスの陣営に分かれて戦う対戦ACT『ディシディアFF』。その最新作『デュオデシム』の新着情報を登場キャラを中心に紹介しよう。



『KHBbSファイナルミックス』の初回購入特典のコードで、クラウドが『KH』バージョンのコスチュームで使用可能に。

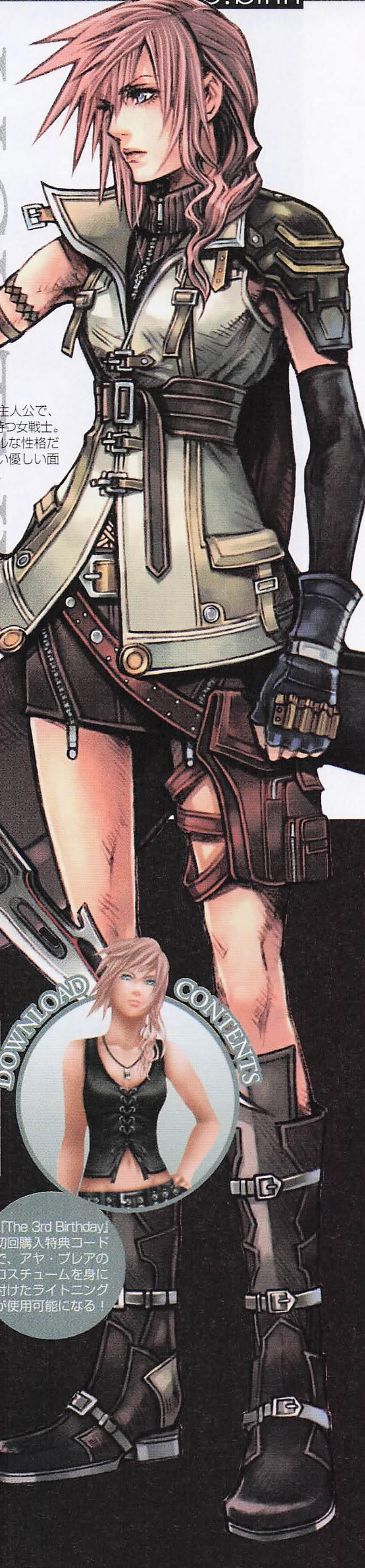
TGS2010で公開された新規2タイトルを含めた、スクウェア・エニックスが贈る4本の話題作。その注目情報を開発スタッフの声とともにチェックしていこう！

DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
●2011年春発売予定　●価格未定　●PSP
●ACT（ドラマチック プログレッシブ アクション）　●スクウェア・エニックス

バージョンアップ版ではない

キャラが一定の確率でその姿になるようにしていました。見られた人はラッキーですね。
野村：メディアさんの試遊ではガーランドの「３Ｐカラー」を見たという報告が多かったので、TGSの試遊でも確認できた方はいるんじゃないでしょうか。ちなみに、「３Ｐカラー」はすべてのキャラクターぶんを用意していますし、見た目もかなりインパクトあるものにしています。初めて見ると、新キャラと見間違えるキャラもいるほどですよ。
――新たに加わった「アシスト」は、本作のバトルでもかなり重要なシステムとなるのでしょうか？
高橋：はい。そもそも『DDFF』立ち上げ時に、野村から「前作よりバトルをもっとおもしろく突き詰めてほしい」と言われました。そこでどうするか悩んだ末に、行き着いたのが「アシスト」システムです。
――「アシスト」はどのような発想から？
高橋：まず、バトルをより奥深くするために「プレイヤーの選択肢を増やす」「見た目を賑やかにする」という２つの目標を掲げました。『ディシディアFF』は対戦アクションなので、選択肢が増えればバトルの駆け引きもより豊かになりますし、お祭りムードを出して賑やかな雰囲気にすることも大切です。そして突き詰めていった結果、バトル中に味方を呼び出して攻撃してもらうというシステムができ上がりました。ただ、呼び出した味方が攻撃して帰っていくだけのシステムだとおもしろ味がないので、操作キャラとのコンボに活用できるようになっています。『DDFF』では、「EXモード」と「アシスト」が対になるシステムであるというのが重要ですね。「EXモード」と「アシスト」が２本の柱となってバトルが展開すると思っていただければと思います。
――新たに参戦が決定したライトニングとカインですが、彼らはコスモス側の戦士になるのでしょうか？
野村：もちろんです。『FF』ファンのなかにはカインを見て、いろいろと疑心暗鬼になるかもしれませんが、彼もれっきとしたコスモスの戦士です。個人的にカインは前作で特に登場させたかったキャラでしたが、今回ようやくその思いが果たせました。
――『FFXIII』からライトニングが登場となると、対となるカオス側のキャラも気になるところですが？
野村：今回はコスモスとカオスで対になるようなキャラチョイスではありません。シリーズ全体から、登場するにふさわしいキャラを選別している感じです。セシルとカインのように、『FFIV』から２名のコスモスキャラが登場するということもあり得るわけです。
――新たなキャラについては、どういった基準で選んでいるのでしょうか？
高橋：やはり『FF』ファンの人気の高いキャラや、バトルで使用したときの個性のあり方などですね。きっと前作でもユーザーの方のなかには「なんでこのキャラが出ていないの？」と思った方がいるかもしれませんが、誰を登場させるかは自分達もジレンマなんです。スタッフ間でもユーザー間でも出したいキャラは山ほどいますが、実際にそれらを全部実現させられるわけではないので。どんなに意見を交わして選別しても、一部の方からの不満は避けられないと考えているので、そのあたりは割り切るようにしています。そのかわり、登場させるからには１人としてバトルの操作感や個性が重ならないように制作してます。
――新規キャラの性能を教えてください。まずは『FFIV』から参戦のカインについて。
高橋：カインのコンセプトは「ポジションメイカー」といって、竜騎士らしく空中戦が主体となるキャラです。最大の特徴は、攻撃後に△ボタンを押すことでエアダッシュが発生し、スキをキャンセルできることですね。これを活用していかに自分の戦いやすいポジションに位置どるか、がキモになります。またコンボ攻撃の２段目を上下に打ち分けられるので、自分の戦いやすい位置に相手を吹き飛ばせます。カインの攻撃は上方向や下方向といった直線的なものが多いので、位



▶『FFXIII』の主人公で、雷光の異名を持つ女戦士。元軍人でクールな性格だが、女性らしい優しい面も持っている。

DISSIDIA CHARACTER:1 技の性質を変化させて戦う女性戦士

ライトニング

オプティマチェンジにより、技の性質を変化させつつ戦うことができるライトニング。剣技と魔法をバランスよく使いこなす。



『The 3rd Birthday』初回購入特典コードで、アヤ・ブレアのコスチュームを身に付けたライトニングが使用可能になる！







▲▶EXモードでゲシュタルトドライブが発動。大振りの斬鉄剣から、多彩な剣技を繰り出す。

EXモードはゲシュタルトドライブ！

DISSIDIA SYSTEM アシストゲージを溜めてアシストキャラを召喚！

前作で勝敗を大きく左右した「EXモード」に対抗しうる新システムとして「アシスト」を導入。攻撃によって溜まるアシストゲージを使用すると、アシストキャラが登場。自動的に相手を攻撃してくれる。コマンドの入力ボタンによって、アシストキャラの攻撃も、ブレイブ攻撃とHP攻撃に使い分けることができる。

アシストゲージ消費でアシストキャラが参加！

▶HPゲージの下がアシストゲージ。ゲージは2つに分かれており、最大2回まで、アシストキャラを呼び出すことができる。





▲それぞれがアシストキャラを呼び出せば、4人のキャラが入り乱れて戦うことになる。またタイミングを合わせれば、アシストキャラとのオリジナルコンボを生み出すことも可能だ。











『3rd』は純粋にACTとして

置取りを意識した戦い方が重要になります。

――『FFXIII』から登場のライトニングについては？

高橋：ライトニングは原作どおり、オプティマを使いこなす「オプティマコマンダー」というコンセプトになっています。『FFXIII』のバトルのように、状況に応じて自在にオプティマを切り替えられるのが最大の特徴ですね。オプティマにはアタッカー、ブラスター、ヒーラーの3種類があり、それぞれでできることが分かれています。

――少し前まで『FFXIII』でプレイしていただけに、ライトニングの印象は鮮明で、『DDFF』で操作できるというのはうれしいですね。

高橋：確かにそうですね。ライトニングのモーションや技のエフェクトに関しては、『FFXIII』で実際に担当したスタッフが力を貸してくれているので、再現度には期待していてください。

――ライトニングは『The 3rd Birthday』の初回購入特典のコードを入力すると、ダウンロードコンテンツとしてアヤのコスチュームを入手できますね？

野村：今回導入したコラボレーション企画は、開発内部の横のつながりがあってこそですね。ウチはスタッフ間の連携が強いチームなので、ゲーム内でもちょっとした遊び要素を盛り込んでみたかったんです。クラウドの『KH』コスチュームについても、以前から入れたいという意見が強かったのですが、あれはあくまで『KH』シリーズの姿だからと反対していました。でも今回、このような連動コンテンツをやることになったので、せっかくだから『KHBbSファイナル ミックス』とコラボレーションする形で登場させてみようと。

高橋：クラウドの『KH』コスチュームは見た目にカッコイイのですが、マント部分を動かすボーンを追加する必要があり、意外と制作的には手間がかかりました。ライトニングやクラウドにも先ほど言った「3Pカラー」がありますから、この2キャラについては通常時、アナザーフォーム、3Pカラー、そしてダウンロードコスチュームの4つの姿があることになります。

――前作からの引き継ぎはありますか？

高橋：もちろんあります。ただ、どこまで引き継げるようにするかはまだ検討中です。前作を長くプレイしていただいた方がたくさんいますので、まっ白な状態からスタートさせるといったことにはしません。

野村：引き継ぎは『ディシディアFF』と『ユニバーサルチューニング』のどちらにも対応しています。9月にアルティメットヒッツ版も発売しましたので、まだプレイされていない方は今からでもプレイして、発売を待っていていただきたいですね。

――最後にファンへ向けてメッセージをお願いします。

野村：今回は発表を控えて、こっそりと制作を続けていました。そのため発売まで、そんなにお待たせすることはありません。今後も新キャラをはじめとする情報をドンドン出していきますので、楽しみにしていてください。

高橋：最初にもお伝えしましたが、『DDFF』は単なるキャラの追加で終わる内容にはなっていません。前作を遊んだ方も今回から始めようという方も、満足できるクオリティに仕上げていますので、ぜひ発売まで注目していてください！

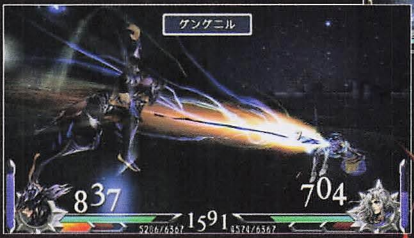


CHARACTER:2 槍を扱い空中戦を得意とする竜騎士 カイン

『FFIV』に登場した竜騎士カインは、槍を武器に戦う戦士。与えたHPダメージぶんだけ自身のHPを回復できる竜剣などの技を持つ。EXモードでは、聖竜騎士の姿に変化！ コマンド入力で空高くジャンプし、猛スピードで相手の頭上に降下する。



▲EXモードでは『FFIVジ・アフター』に登場した、青白く輝く鎧を身にまとった聖竜騎士の姿にチェンジ！ カインの素顔も見ることができる。竜騎士おなじみの「ジャンプ」をベースにした、EXバーストは強烈だ。





◀▲槍のリーチが長く、機動力にも優れたカイン。対地対空ともにバランスよく戦える。



▶『FFIV』の主人公セシルの親友で、バロン王国竜騎士団の隊長。ゴルベーザに洗脳され、セシルらを2度も裏切ったが……。

ANOTHER FORM

TGS ver. PLAY REPORT 新キャラはもちろん、前作キャラもパワーアップ!?

随所に新要素を垣間見ることができた『ディシディアFF』の最新作。TGS2010では、一部の前作キャラのほか、新たに参戦を果たしたライトニングやカインも選んで戦うことができた。初戦はカインで『FFIX』のクリスタルワールドで戦うことになったが、久しぶりの少ない足場での戦いに困惑し、竜騎士の実力を出すこともなくアッサリかの地に沈むことに……。レポートになりません！ しかし新システムのアシストは、なんとか発動。2対2のバトルはなかなか新鮮で、アシストをどう使っていくかが本作のポイントとなってきそうだ。ほかにも新システムがあるようで、前作のセオリーは通用しないでしょう。なお、ライトニングさんは、やっぱり強かった。『FFXIII』が最近の作品なだけに、彼女のおなじみの技や華麗な身のこなしがPSPで再現されていたのには、ちょっと感動。 (P)



▲試遊版ではアシストキャラは固定だったが、製品版ではキャラを選ぶことができるようだ。キャラの組み合わせによっても戦術は大きく変わってきそう。

コアな作りを目指しました

AYA BREA

■The 3rd Birthday
――現在の開発度と進行状況を教えてください。
田畑氏（以下、敬称略）：開発度は85～90%でしょうか。全体像はほぼでき上がっていて、現在は細かなシステムの詰めや調整とデバッグをしている段階です。
――TGS2010に出展された試遊版は、ほとんど製品版に近い仕様と思っていいのでしょうか？
田畑：大まかなシステムはそうですね。ただTGSの試遊版には、あえて入れていないシステムもあるので、TGSでプレイした内容がすべてではありません。隠している部分はアヤ本来の強さにかかわる要素なのですが、詳細については今後の情報をお待ちください。
――TGS2010の試遊はかなりやり応えがあって、難易度も高めに感じられました。
田畑：アクションなので多少のやりごたえは必要ですが、試遊版ということで、あれでもかなり難易度を抑えたつもりです。でも、確かにときどき出現する超強敵はやっかいですね。EP01や03に出現したリーパーという敵は、「現在の装備では歯が立たないから逃げろ」と言われます。事実、ある武器でないと倒せない超強敵で、実際のゲーム中でも遭遇したら逃げるしかありません。
――物語に関係してくる登場人物は、基本的にCTIのメンバーになるのでしょうか？
野村：そうですね。『The 3rd Birthday』は『FF』シリーズほど個性の際立ったキャラが揃っているわけではありませんが、誰もが物語における重要人物です。もちろんほかにも登場人物はいますし、TGS2010の試遊や映像で、ガブリエルという女性の新キャラも姿を見せていたかと思います。
――ちなみに、野村さんがデザインしたキャラは？
野村：自分が描いたのはアヤとイヴとハイド、あとはボス、それと未発表の数人ですね。最初はアヤとイヴだけでいいかなとも思っていたのですが、ハイドとボスの設定を見ていたら、気分でサクッと描いてしまいました。ただ、先ほども言ったように誰もが重要人物なので、別に自分が描いたキャラだから重要というわけではないですね。
――出撃前には防具をチェンジできるとのことですが、そのなかに今回公開された『FFXIII』のライトニングのコスチュームもあるのでしょうか？
野村：はい。コスチュームチェンジすると、見た目が変わるだけでなく、アヤの声の調子も変化します。ほかにもコスチュームは数点用意しているのですが、そのすべてで声の調子を変えているので、声優さんのスゴさを感じられますよ。
――ライトニングのコスチュームは、『DDFF』を買うと入手できるのでしょうか？
野村：いえ、とある方法で入手できますが、まだ秘密です。ライトニングのコスチュームもダメージを受けると破れていき、胸に隠されたルシの紋章が見えたりします。『FFXIII』でもしっかり見えなかった部分が、ここで披露されることになりますね。
――そのほかのコスチュームは、どうやって入手するのでしょうか？
田畑：詳細は言えませんが、プレイに応じて少しずつ解放されていく感じですね。ゲームをやり込めば、それだけ数が集まると考えてください。
――ちなみに、シャワーシーンはどうなりますか？
田畑：野村が公式Twitterで触れましたが、今作でやるならこの表現を目指すというテストはしていますし、その方向とクオリティには、スタッフみなが手ごたえを得るところまできています。あとは、組み込み方に納得いく形を作れるかどうかです。結果はみなさん自身で確かめてみてください。
野村：『パラサイト・イヴ2』のときにけっこう過激なシーンがあったと思いますが、あれはセクシー路線で行くと、当時のプロデューサーの強い指示があったからです。今回は、あのときの反響も考慮して、上品なセクシャル描写に仕上げています。



▶ツイステッドに対抗しうるオーバーダイブ・システムの唯一の適応者。過去を書き換えることで、状況悪化を食い止める。彼女自身は過去の記憶を失っているようだが……。

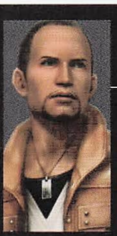
CHARACTER

アヤにかかわる主な登場人物達

アヤとともにツイステッドと戦う、CTIのメンバーを中心に紹介。記憶をなくしたアヤの前に現れる妹・イヴ。2人の再会は、物語にどう影響する!?



ハイド・ボーア
CTIオーバーダイブ捜査班の主任で、クールな完璧主義者。的確な判断で、捜査を解決へと導く。見た目とは裏腹に、仲間達を気遣う優しさも見せる。



セロニアス・クレイ
CTIの特別捜査官で、現在はオーバーダイブ捜査班所属。戦術面のスペシャリストで、捜査はもちろん、アヤの訓練教官も担当する。



イヴ・ブレア
任務の途中で再会することになる、行方不明となっていたアヤの妹。2人の間に正式な血縁関係こそないが、かつては家族同様に、一緒に暮らしていた。



カリュード・「ボス」・オーウェン
CTI捜査本部を統括する人物で、ツイステッド出現に際し、CTI局長に出向の形で就任したエリート。アヤのことを警戒している。



ブランク
CTI特任研究員で、オーバーダイブ捜査班の主幹技士。「からっぽ」の意味を持つハンドルネームを使用し、CTIのコンピュータを操作する。謎も多い人物。

ANOTHER COSTUME

いくつかのコスチュームチェンジを行うことができるアヤ。なかには、あのライトニングと同じコスチュームも存在する。

TGS ver. PLAY REPORT 手ごたえのあるアクションバトルに注目!

過去2作より、アクション要素が大幅に増加した印象の本作。触れてみての第一印象は、なかなか硬派なACTといった感じ。ゲーム性はもちろん、操作性でも細かい気配りが行き届いている作りで、プレイしていて違和感やプレイしづらさなどは感じなかった。もちろん初めてプレイするゲームなので、どのボタンでどんなアクションができるのかといった部分ではとまどったが……（笑）。とはいえ本作は、敵をサクサク倒して進んでいく、昨今のACTとは一線を画している。それは敵の手強さが理由。難易度ノーマルでも、敵は一撃で倒れない。さらに謎の生命体だけに、敵の行動パターンが予測できないのだ。難易度ハードにも挑戦してみたが、途中で強力な敵に遭遇。この敵は2撃を食らうとアウトなうえ、瞬間移動してくる難敵だった。あとで聞いたところ、このタイミングでは倒せない強さだったようだ……やっぱりねっ!! まさに本作には、ACTにありきたりなマンネリ感はない。最近のお手軽ACTに飽きた人や、手ごたえのあるACTをプレイしたいという挑戦的な人にも、ぜひプレイしてもらいたい作品になりそう。もちろん製品版では、さらに細かな調整がなされるでしょう。当然、そんな難しいACTはできないよって人でも、十分楽しめる設計にはなっているようなので、そのへんはご心配なく。（Q）

アヤの3度目の戦いが始まる

12月22日の発売に向けて、徐々に全貌が明らかになってくる、アヤ・ブレアの3度目の物語。クリスマス・イヴに突如ニューヨークに出現した謎の生物・ツイステッドと戦うべく、再び銃を取るアヤ。彼女を待ち受ける運命とは!?

The 3rd Birthday

ザ・サード バースデイ
●12月22日発売予定 ●¥6,090（税込） ●PSP
●A・RPG（シネマティック・アクションRPG） ●スクウェア・エニックス

北米版で追加したゲーム中で



▶好奇心旺盛な少年。逆手でキーブレードを持ち、持ち前のスピードを生かして手数で攻める。テラのことを兄のように慕う。

▶正義感の強い青年で、仲間を思いやる優しさも持つテラ。大振りのキーブレードを軽々と操る、パワータイプの戦士だ。

▶兄弟のようなテラとヴェントゥスを見守るアクア。魔法を得意とし、トリッキーな動きで戦う。

■KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX

——待望のファイナルミックス版が『KHBbS』でも発売されることになりましたが、今回も北米版をベースにしているのでしょうか？

野村：そうですね。謎の男やピートとのディメンションリンクなど、今回紹介した要素は北米版でも入れた追加要素です。それに加えてファイナルミックス版ならではの要素もいくつか盛り込んでいます。ただ、容量的に見ても『KHⅡFM』の、もう1本付きほどのボリュームはありません。

——ファイナルミックス版ならではの追加要素というのは？

野村：少しだけ明かすと、北米版ではゲーム中最強といわれる謎の男が追加されましたが、ファイナルミックス版ではさらに強い敵が登場します。しかも2体です。強さの序列でいうと、ヴァニタスの思念<謎の男<追加ボス①<追加ボス②といった感じですね。

——2体も追加されるんですか!?

野村：謎の男も十分強いので、初めて挑戦する人は、かなり苦戦すると思います。TGS2010で公開した映像は謎の男とのバトルを中心に構成しましたが、あれを見ればイヤらしい攻撃をしてくるのがわかるかと思います。ただ、謎の男より強い敵は、強さの次元が異なるんです。その追加ボスは「ミラージュアリーナ」に登場する敵で、3人で挑戦してやっとわたり合えるくらいの強さですね。大阪のスタッフがそのボスとバトルしたときは、常に1人が戦闘不能になっていて、1人がその回復をして、残る1人がオトリになるという状況が延々と繰り返されていました（笑）。一応、シングルでも戦えますが、相当しんどいです。

——追加ボスはどれも、3人の主人公それぞれで挑戦できますか？

野村：もちろんできますし、倒せば嬉しいアイテムも手に入ります。謎の男を倒すと、ゲーム中で最強のキーブレードが手に入りますね。謎の男より強い相手と戦うときは、ぜひそのキーブレードをゲットしてから挑んでください。ちなみに謎の男とヴァニタスの思念を比べると、4分の1くらいの人はヴァニタスの思念のほうが強かったと言っていました。プレイヤーとの相性も関係しているかもしれませんね。

——謎の男については、なにより正体が気になりますが……？

野村：現段階では具体的な想像がしづらい未知のキャラです。しかも、この男の正体は開発チームの誰にも教えていないので、自分しか知りません。それこそ、『KHⅢ』の構想などはうっすらと一部のスタッフには話していますが、このキャラだけは誰にも正体を話していないですね。

——姿はおなじみの黒いコートでわかりませんが、光るブレードや逆手二刀流などがポイントとなるのでしょうか？

野村：いえ、ポイントはそこではないですね。注目するのは謎の男が使用してくる「技」でしょうか。ファイナルミックス版の段階では何もわからないと思いますが、この先別の作品をプレイしたときに「ああ、これのことだったのか！」と理解できるかもしれません。

——新たに追加された「ステッカーアルバム」はどういった仕組みなのですか？

野村：あれは『KHⅡFM』のピースパズルと同じで、各地に散らばっているステッカーを集めて楽しむ、マップを使ったミニゲームの一環ですね。用意されている各キャラごとの写真に、入手したステッカーを貼るとポイントがたまります。ただ、明らかに構図がおかしい貼り方をするとポイントが低くなるんです。例えば、虹や花火のステッカーが地面付近の場所に貼られていると、低いポイントしか入手できません。ポイントがある程度たまるとアイテムを入手できるので、アルバム作りを楽しみながらご褒美ももらえるシステムになっています。

——新たなアンヴァースは登場するのでしょうか？

CHARACTER　2本の青いブレードで迫る謎の男とは？



本作における注目要素の1つが、圧倒的な力で襲い来る謎の男の登場。旅立ちの地で戦うことになるようだが、その正体はまったく不明。最強クラスの力を誇り、彼を倒すのは容易ではなさそうだ。あのヴァニタスの思念をも上回る実力を持つとのことだが……。



▲▶青いブレードを両手に持つ謎の男。6体に分身して四方から攻撃するほか、無数の刃を放つなど、バリエーションは多彩。その攻撃を見切り、かわしきるのは至難の技だ。

追加要素をプラスしたファイナルミックス版

キーブレードマスターを目指す3人の主人公の視点で描かれる『KH』シリーズの起源となる物語が、新たな要素を追加して2011年1月に発売される。シリーズおなじみのファイナルミックス版は、北米版をベースに多数の追加要素を用意した作品。今作で展開する新たな真実を見逃すな！

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX

キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス
●2011年1月発売予定　●価格未定　●PSP
●RPG　●スクウェア・エニックス

SYSTEM　多彩な追加要素の数々

さまざまな追加要素が用意されている本作。仲間達の力を借りて戦えるD-LINKにはピートが登場。車を乗り回し、敵を巻き上げるなどの攻撃が可能だ。





▲世界各地に散らばるステッカーを集める、やり込み要素も追加。集めたステッカーをアルバムに貼るとポイントを入手。このポイントは、特定のアイテムと交換することができるようだ。

最強の敵よりも強い敵が2体登場します

例えばキノコ型とか？
野村：完全新規かどうかは微妙ですが、能力が違うアンヴァースを追加するつもりです。キノコのアンヴァースについては、「あれはハートレス限定だから」といって却下しました（笑）。
――追加のシークレットムービーも気になるところですが？
野村：そこはまだ秘密です。仕掛けは仕込んであるので続報をお待ちください。ちなみに前作のシークレットムービーについては、ファイナルミックス版で解放条件のハードルをかなり下げました。ビギナーモードでも見られるようになったので、前作で見ることができなかった方はぜひ挑戦してください。

■KINGDOM HEARTS Re:coded
――発売が間近となった『KH Re：コーデッド』ですが、ズバリ見どころはどこでしょうか？
野村：非常に遊びやすく進化したゲームバランス全体ですかね。開発は札幌の「ハンド」で行いましたが、東京開発から２名のCo.ディレクターに常駐で札幌に張り付いてもらい、東京と大阪からの指示を上手くまとめてもらいました。ある意味携帯ゲーム機の『KH』の集大成といえる作品で、『KH358/Days』や『KHBbS』のシステムも盛り込んでいます。さらに友達とのすれちがい通信や、やり込み用のトロフィーシステムと、万全の態勢です。
――バトル部分の遊びやすさと爽快感には驚かされましたが、制作におけるポイントは？
野村：１つは『KH358/Days』のときのノウハウから、難易度の問題点を解消することができましたね。あのときは、あえてカジュアル風ではなくてコアな難易度のゲーム性を目指して作ったのですが、その難易度とアナログ操作でない点もあいまって、操作の快適さが従来のシリーズよりも失われていました。今回はその点を意識して、あまりシビアな操作を気にしなくても、移動や攻撃をスムーズにできるようにしています。プレイしてみると、わりと適当に攻撃ボタンを押していても、勝手に敵へホーミングしてくれると思いますよ。もう１つは『KHBbS』にもあったデッキコマンドを入れたことです。『KHBbS』ではとにかく爽快感を重視してバトルを制作していたので、そのシステムの片鱗を盛り込むことでバランスがよくなったと思います。
――成長要素のステータスマトリックスは、『KH358/Days』のパネルシステムをアレンジしたような要素ですね。
野村：パネルシステムのときは、自由度が高すぎて逆にどうしたらいいのかわからないという意見もありましたので、今回はパネルに制限をつけて、プレイヤーへの指針を提示するような作りにしました。アナログ操作がないゲームにはできるだけカスタマイズ部分に魅力を詰めたいので、ほかにもコマンドマトリックスやオーバークロックなど、さまざまなカスタマイズのシステムを取り入れています。
――すれちがい通信ではアバターのやり取りができますが、アバターパーツは基本的にすれちがい通信で増やしていくのでしょうか？
野村：オーソドックスな増やし方は、すれ違った友達が持っている「システムエリア」をクリアすることですね。一応シングルプレイでもパーツを入手する手段はあるので、１人でもコンプリートは可能です。ただ、すれちがい通信を利用したほうがラクに手に入ります。
――トロフィーは『KHBbS』で初登場して、本作で２回目となりますが、今後の『KH』シリーズの定番となる可能性もありそうですね？
野村：どうでしょうね（笑）。トロフィーは最近の実績の要素に乗っかって導入したものですが、好評ならば今後も続けていくかもしれません。
――携帯電話版と比べると、物語だけ同じで中身は別モノなんですね。
野村：企画書の段階では「これは携帯版の移植です」ということになっていましたが、バトルに関しては安江（『KHBbS』でCo.ディレクターを務めた安江泰氏）がかなりテコ入れしているので、『KHBbS』と同じくらいの賑やかさや爽快感のあるものになっています。プレイしてみれば『KH358/Days』のときのシビアさが消えて、サクサク動くのが実感できますよ。
――物語は携帯電話版と同じとのことですが、シークレットムービーが追加されたのは大きなポイントではないでしょうか？
野村：今回のものは非常に短いイベントになります。解放条件は相変わらず大変ですが、かなりハードルは下げたので、ぜひたどりついてください。『KH Re：コーデッド』のシークレットムービーと『KHBbSFM』の内容を合わせると、次の展望がうっすらと見えてくるかと思いますよ。
――この次は『KH3D（仮）』でしょうか？
野村：そうですね。『KH3D　（仮）』はかなりの変化球となっていますが、ファンの方が楽しめるよう順調に制作は進んでいます。もちろん目玉である３Dを生かした演出も考えていますし、完成すればシリーズでも革新的なゲームになると思います。



いよいよ発売されるデータ世界の冒険劇

物語はそのままに、システム面では多数の新要素を導入している『KH Re：コーデッド』が、いよいよ発売される。ここでは、新たに判明したシステム＆注目要素をまとめてチェックしていこう。



快適操作でバトル!

◀ケータイ版から飛躍的に向上した操作性。『KH』ならではの、爽快で軽快なバトルを楽しめる。

KINGDOM HEARTS Re:coded

キングダム ハーツ Re：コーデッド
●10月7日発売　●¥5,490（税込）　●DS
●RPG　●スクウェア・エニックス

SYSTEM やり込み要素も多数用意

奥深いバトルシステムはもちろん、カスタマイズ性のある成長要素やすれちがい通信など、多彩なシステムが盛り込まれている本作。どの要素も濃密で、飽きのこない内容になっている。



◀▲すれちがい通信でアバターパーツを集めたり、特定の条件をクリアしてトロフィーを集めることも。

チップをセットしてソラをカスタマイズ

▼▶ボード上にあるCPUを中心に、さまざまな能力を秘めたチップをセットしていくことで、ソラを成長させていく。







PLAY REPORT

これって完全新作ですよね!?

一応、ケータイ版のリメイクになるDS版だが、物語以外の内容はまったく異なる。いち早く製品版をプレイできたので、その変貌ぶり（？）をちょっとだけレポートしよう。まずプレイして感じたのが、『KH』らしい操作性。昨年、DSで『KH358/2Days』が登場したが、今回はさらに『KH』らしさがアップ！　PSPの『KHBbS』のデッキコマンドに近いバトルシステムも無理なくマッチしている。そしてソラを成長させるステータスマトリックスは、パズル的な要素もあって、チクチクとやり込めて楽しい。難しいと思ったら難易度を操作するチート行為（？）も可能。おもちゃ箱みたいな作品です！　（R）



プレイしていて楽しい!

▲ステージごとにバトルが異なるなど、要素がてんこ盛りで、まったく飽きさせない。個人的にはドナルド＆グーフィーとのバトルがお気に入り。

実録 男だらけの もうガマンできない！



▲男なら、右手にはハンドガン、左手にはマイガンがセットポジション。どっちのガンも火を噴くぜ！

GUN LOCO ガン★ロコ

走って！ 撃って！ そしてヤりまくれ！

ガン★ロコ			
2011年発売		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	STG（スプリントアクションシューター）	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	対戦
	備考	プレイ人数:1〜12人	協力

イカれた男達が暴れまくる超快感型STG見参！

スクウェア・エニックスが放つ新作STG『ガン★ロコ』。先日の東京ゲームショウでは、そのハイスピードバトルでユーザーの注目を集めたが、実は男達の心に潜む「野生」を爆発させるゲームでもあることはご存知だろうか？ 本作の舞台は、凶悪犯罪を犯したワルな野郎だけが収監された女性成分0%の惑星。そんなイカれた環境下で、明日の自由（＝生身の女とヤること）を夢見て凶悪犯が走って撃って殺りまくる！ このなんでもアリの勢い、絶対に見逃すな‼



愛玩人形（ラブドール）に吸い寄せられる男の性（サガ）

惑星に地獄を見た！ 女がいない監獄生活…

性欲だけは譲れません

なんだかんだ言っても…

男ならアレは常に元気!!

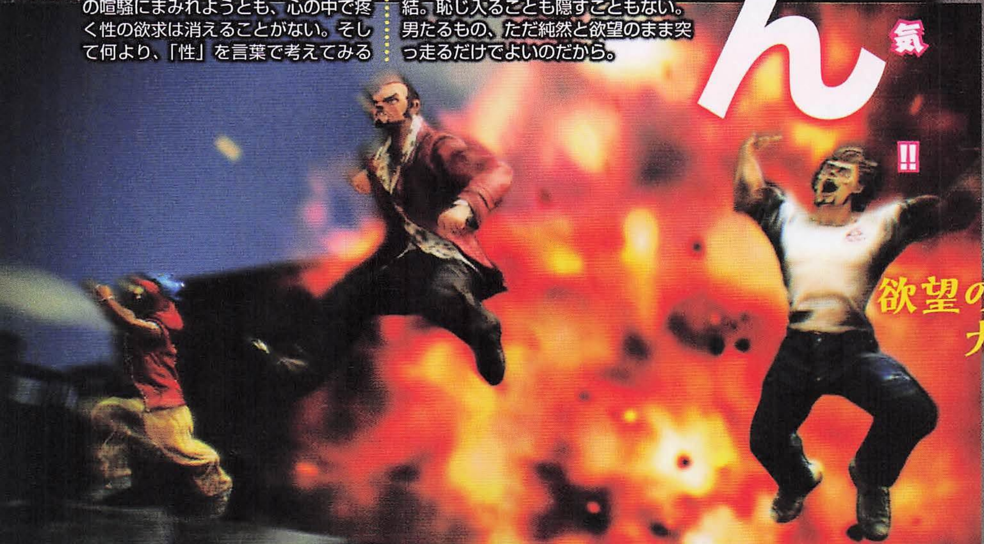


集まれ！ ヤりたい盛りのヤロウどもォ〜!!

脱獄できたら…アナタにアゲる!!

男が本気出すのは女とヤることを考えているときだけ！

「性」とは、①生まれながらの心のあり方。②本来の性質……のこと。そう、人は自身が性的存在であることから逃れられない生き物なのである。たとえ、孤独の無人島で過ごそうとも、大都会の喧騒にまみれようとも、心の中で疼く性の欲求は消えることがない。そして何より、「性」を言葉で考えてみることはあまり意味がない。性がいかなるものなのか、すでに性を内包している私達にとっては、実は想像することすら困難なのである。本作では、その性のおもむくままに生きる男達が大集結。恥じ入ることも隠すこともない。男たるもの、ただ純然と欲望のまま突っ走るだけでよいのだから。



欲望の世界へ大脱獄！

いつでも爆発寸前！

◀女とヤるためなら死ぬのも怖くない！　でも、イキ急いで爆発してしまう男はカッコ悪いので注意!!

つかまっちゃった……

罪人リスト

ちょっとアレしちゃったヤツら



獄中から愛を込めて

殺人、強盗、連続傷害……そんな凶悪事件の当事者だけが胸に秘める黒き過去。そして、女とヤるためならなんでもやってしまう異常なまでの性欲。頭の中がそんなことばかりで渦巻いている危険な男達がコイツらだ。超劣悪な環境で、しかも脱獄は絶対不可能という絶望的状況下においてもアソコがギンギンな彼らの正体と、それぞれの脱獄の目的を探ってみた。



仲間想いの暴走機関車

目的のためならためらわず手を汚し、罪悪感も感じない。仲間想いだからこそ、裏切った仲間は絶対に許さない。基本的にクールガイだが、まれに大暴走することも。

Maddox マドックス

脱獄の目的　裏切り者への復讐 再び彼女と愛し合いたい



Big Up マドックス

Nuts ナッツ

モットーは「明日からがんばる」の超女ったらし。マドックスと出会い、彼について行く決意を固める。

脱獄の目的　マドックスのように生きたい あと女とヤりたい



自由極まる愉快犯

Mifune ミフネ

快楽を得ることにしか興味がないウサギ男。見た目や行動から想像できないほどの頭脳の持ち主だとか。

脱獄の目的　とりあえず女を抱きたい



女がすべてのオラオラ系

Ice Machine アイスマシーン

常に女とヤりたがっている自己中ラッパー。脱獄への挑戦はもちろん、惑星でのダイヤ採掘も欠かさない。

脱獄の目的　女の子にモテまくりたい

なんだかよくわからないという貴方のためにゲーム内容を解説!

本作にはシングルプレイとマルチプレイの両モードが用意されており、シングルプレイは宇宙で最もクレイジーな犯罪者達が集められた"刑務所の惑星"を舞台に、犯罪者集団が脱獄と生き残りを賭けて戦うストーリーモードが中心。一方でマルチプレイは、ネットワークを介して最大12人のプレイヤーが参加する対戦が中心となっている。気になるバトルは、いわゆるTPS（キャラクターを背後から見た視点で操作する形式）でありながら、物陰に身を隠しつつ戦うスタイルではなく、ステージを全力で走り回り、敵の隙を突いて倒すという斬新なスタイルを採用。銃撃戦だけでなく接近戦も非常に有効で、「全力で敵にぶつかっていく」という、これまでにないおもしろさを味わえる。

以下では、そんな本作のアクションにおける見どころをピックアップしているので、チェックしてほしい。

■スプリント
全力で走ることが最大の攻撃でもあり防御でもある!

いずれのキャラクターも「スプリント」を発動させることで、素早く移動することが可能となる。このスプリントは、後述する「スプリントアクション」と「タックル」を繰り出す際に必要となる、本作の基本といえるアクションだ。もちろん、敵がいる場所へ急接近したり、危険な場所から脱出したり……といった使い方も重要である。

■スプリントアクション
華麗なアクションがほぼ自動的に発動する!

スプリントしている状態で障害物に向かって突っ込むと自動的に発動するのが「スプリントアクション」。これにより、壁や柵をジャンプで越えたり、オブジェの隙間をスライディングでくぐったりすることができる。多彩なアクションを簡単に繰り出せるので、爽快感も味わえる。



▲基本的に守りながら戦うという概念はなし。前進あるのみ！



全力体験レポート

地球によく似た惑星で…？

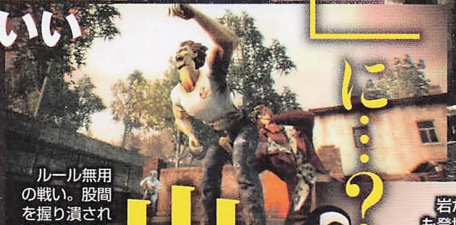
どこか見覚えのある星で……？

「ロコ」に…？出会った…!?

まるで地球のように見える青い惑星が戦いの舞台。今日もまた、この星にクレイジーな野郎どもがブチ込まれる。

性欲全開の仲間が集う！気のいいヤツらとパーティー開始!!

さて、ここまで性の側面ばかりを紹介してきたが、彼らが遭遇する惑星での出来事も見てみよう。そもそも「ロコ」というのはクレイジーなヤツのこと。この星では、主人公のマドックスと同じように収監された囚人……つまりロコが大量にいて、それぞれが脱出を目論んでいる。自らの脱獄を成功させるため、囚人達を無理矢理従えて戦うマドックス。果たして、彼らがたどり着く運命の結末とは？



ルール無用の戦い。股間を握り潰されたらアウトだ。



これが“MOE”か！

秋葉原らしきバトルステージ。街の看板からは、オタク臭がほのかに香り立つ。



本能のままに走り出せ！

野郎達が目指す先には何があるのか？　脱獄のアテはあるのか？　今後の情報から目が離せない！



岩が転がる遺跡ステージも登場。走って逃げろ！

死ぬ…死ぬ!!

Play Impression
マルチプレイが楽しすぎてヤバい

このゲームを実際に遊ぶとわかるのが、スプリントから派生して繰り出せるタックルがすごく気持ちいいということ。積極的に走って敵を追い詰めるという感覚は、かなりクセになります。そのおかげで、マルチプレイのチーム戦は大乱戦に（笑）。対戦では、初心者も上級者もバカ騒ぎしながら楽しめますよ！　（担当ライターA）

■タックル
一撃必殺の超強力な格闘術で敵を葬り去る！

敵に向かってスプリントしたまま突っ込んでいくと、自動的に「タックル」が発動する。タックルは仕掛け方によってアクションが異なり、顔面へのドロップキックや金的攻撃など“即死級”の一撃を繰り出せる。いずれもスプリントしながら相手にぶつかるだけでキメられるので、バトルでは積極的に敵へ接近することも重要だ。

■スプリントシューティング
先手必勝！撃たれる前に撃て！あと乗り物には乗れ!!

各キャラクターの基本となる攻撃手段は、アサルトライフルやハンドガンによる銃撃だ。スプリント中に銃撃を行うと、強力な必殺技「スプリントショット」が発動する。なお、ステージ内にはバズーカや戦車といった強力な兵器も存在。激しい銃撃戦も見どころの1つだ。

実はアートワークも超ヤバイのでそのあたりも注目しておきたい！

本作のキャラクターデザインは、ワールドワイドで活躍するフィギュア制作クリエイター集団「Brothersfree」の一員であるケニー・ウォン氏が担当。彼はアクションフィギュアの「Brothersworker」シリーズや「Molly」の制作を手がけ、現在はKENNYSWORKの代表を務めている新進気鋭の人気トイデザイナーだ。本作に登場するキャラクターは、彼が制作したオリジナルのフィギュアをベースにして生み出された。実際にフィギュアをさまざまな角度からスキャンして、そのデータを使ってモデルが作成されている。フィギュアそのものも細かい部分まで作り込まれていて、マニアにはたまらない仕上がり。彼が手がけたであろう、新キャラクターの登場にも期待が高まる。



キャラクターデザイン担当
ケニー・ウォン氏

フィギュアもヤバい！

◀▲精巧に作られているフィギュア。アニメのキャラクターっぽくもあり、どこか悩ましいヤツらばかり！

極みの境地から見えたこと

第 1 回

プロゲーマーとゲーミング（前編）

頂点を目指す者だからこそ見える極みの世界。FPSのプロゲーマーである田原氏の目には、どんな世界が映っているのか。彼が歩んだプロの道、そして「ゲーミング」と呼ぶコミュニケーションの可能性について、2号にわたってお届けする。

スポーツマンがFPSでプロと呼ばれるようになるまで

――まず、田原さんがFPSを始めたきっかけについて教えてください。

田原　ニンテンドウ64で発売された『007 ゴールデンアイ』が、初めて触れたFPSです。小学5年生の頃、友達の家で楽しくプレイしていました。その後、中学生のときに「PlayOnline」という海外のPCゲームを扱う雑誌を読みまして、その雑誌の付録にあったFPSの体験版をプレイしたら、すごくおもしろくて驚きました。

――それがきっかけでFPSに夢中に？

田原　そうですね。ただ、中学と高校ではハンドボール部に入っていて、さらに部長をやっていたので、ゲームをプレイする時間があまりとれませんでした。そのため、1日に1時間程度、オンライン対戦をプレイするぐらいでしたね。

――当時はどのタイトルをプレイしていましたか？

田原　僕がプレイしていたFPSは、チーム対戦型の『Team Fortress Classic』でした。その頃は、ヨーロッパなどでオンラインの大会が開催され始めた時期でもあって、なかには賞金が出るような大会も存在したようです。賞金うんぬんではなく、国内でもこういったオンラインの大会をやりたかったので、自分で大会を主催していました。そう考えると自分の原点は、プレイヤーというよりもイベンターといった感じですね。

――そこからプロとしての活動を始めるまでに、どのような経緯があったのでしょうか？

田原　高校卒業後は大学に進学しまして、当初はアルティメットと呼ばれる、フリスビーを使って行うアメフトのようなスポーツを部活としてやっていたので、FPSはほとんどプレイしていませんでした。でも、試合中に前十字靱帯を切る怪我をしてしまいまして、アルティメットからは引退したんです。運動ができなくなってしまったので、FPSをまたがんばってみるかと思ったのが、プロゲーマーへの道の発端。せっかく始めるからには目標がほしいと思い、まずは日本一を目指してみることにしました。

――いきなり日本一を目指したんですか！

田原　やるならこれだ！　という感じですね。ちょうどその頃、「e-Sports」という言葉が日本に入ってきまして、競技としてのFPSやスポーツゲーム、格闘ゲームなどが注目され始めました。国内でも「e-Sportsスタジアム」という、賞金総額が15万円ぐらいのオフライン大会が開催されていまして、まずはこの大会に照準を合わせて練習を始めました。ただ、最初の大会は『Quake 4』を始めてから2週間ぐらいしかプレイする時間がなく、残念ながら2回戦で敗退してしまいました。

――うまく戦えなかったということですね。

田原　まさにそうです。その後、次の大会が3カ月後に予定されていたので練習を続けていたら、国内のオンライン対戦では自分より強い相手が見当たらないぐらいまで腕が上達したんですよ。これなら優勝できる！　と自信を持っていたのですが、大会の3日前に主催者から「トーナメントで扱うゲームを変更する」との連絡がきまして……。

――それはどうしてなんでしょうか？

田原　『Quake 4』は世界的には有名でしたが、日本にはあまりプレイヤーがいなかったようで、それが原因でしょう。結局、僕が参加できる大会が日本に存在しない形となってしまいました。とはいえ、マジメに練習をしたからには、やはりなんらかの結果がほしいじゃないですか。そこで、それなら世界に挑戦してみよう！　と決心したんです。当時、僕は語学留学のために留学資金を貯めていたのですが、そのお金をゲームの大会のために使うことにしました。『Quake 4』はアメリカ産のゲームなので、大会に出るために渡米を決意しましたね。

――北米の大会は、やはりオフラインですか？

田原　いえ、北米に行ってから最初に参加したのは、「Cyber Evolution」という団体が主催しているオンラインの大会でした。この大会は、次に参加することになる「WSVG」という大会のオンライン部門にあたり、中堅クラスのゲーマーも参加していました。大会のレベルが知りたくて出場したんですが、なんと初挑戦で4位に入賞することができました。すると、この結果を見たポルトガルの多国籍プロゲーマーチーム「Excello」から、チームに加入しないかと誘いがきまして、とんとん拍子でプロとして契約することになりました。

――いきなりプロ契約で声がかかるというのは、やはり世界が舞台となると規模が違いますね。

田原　実はこの大会に出場した際に、海外のゲームメディアから、取材をたくさん受けていたんですよ。元々アジアには『Quake 4』のプレイヤーがほぼいない状況でした。そんななか、日本人が自分のお金を使ってアメリカに来て、トーナメントに出ているということで、かなり注目を浴びました。そして、メディアに出たことで、投資対象としての価値が生まれたんだと思います。それとFPSでは珍しい日本人ということで、キャラクターが立ってい

FPSプロゲーマー

田原 “uNleashed” 尚展



大学在学中に単身渡米し、プロゲーマーチームに加入。現在は各種イベントを主催しつつ、プロゲーマーとしても活動中。

用語解説

●**PlayOnline**
（株）アクセラ、および（株）デジキューブより刊行されていたPCゲーム雑誌。海外タイトルを数多く扱い、それらのタイトルの体験版が収録されたCD-ROMを付属。

●**Team Fortress Classic**
最も有名なFPSの1つである『Half-Life』に、チーム戦のMOD（拡張プログラム）を導入した作品。兵士や放火魔などの9種類のクラスから、プレイするキャラクターを選ぶことができる。

●**e-Sports**
エレクトロニック・スポーツの略。FPSやRTSなど反射神経やその場の判断などが求められるゲームを、スポーツ競技の一種として扱う。

●**Quake 4**
2005年にPCで発売され、開発は前作までの「id Software」から「Raven Software」に変更。前作『Quake

た気もします。僕の実力がどうこうというよりも、そういったところに強みがあったのでしょう。

プロから業務ゲーマーへ そして再びプロへの道が開かれる

——プロになってからの活動はいかがでしたか？

田原　プロゲーマーとして初めて戦った大会は、カナダ・トロントで開催された「WSVG」の本戦でした。ただ、運悪く初戦でロシア人のトッププレイヤー「Cooller」と当たってしまい、1回戦で敗退しました。悪いことは続くもので、この大会が終わってからすぐに「WSVG」の運営会社が倒産してしまったんです。このとき、日本に一時帰国していたのですが、ほかの国際大会も開催されないようでしたので、再び渡米することはやめました。短い期間でしたが、プロゲーマーとしての活動はここでいったん終わりです。ただ、渡米中にFPS業界のいろいろな人とコネクションができたので、これを生かせないかと思い、次の活動を開始しました。

——どんな活動をされたのですか？

田原　2008年から2009年半ばまでは、自分のプレイの様子を使ってそのゲームをプロモーションをするとか、メーカーが用意したサーバーに常駐して挑戦者を待ち、相手が勝つと何かプレゼントをするといった業務ゲーマーのようなことをしていました。

——FPSのプレイヤーからは、やや離れていたということでしょうか？

田原　いえ、業務ゲーマーとしての活動はしつつも、『Quake Live』というFPSを、かなりプレイしていました。このゲームは、10年前に流行った『Quake Ⅲ Arena』のリメイク作にあたります。

——『Quake Live』の大会には出場していたんですか？

田原　国内のオンライン大会には出場していて、そこで何度か優勝しました。それらの実績が認められて、「ARTISAN」というブランドでマウスパッドを販売しているグロウアップ・ジャパンさんが、スポンサーとして僕をバックアップしてくれることになりました。

——FPSのプロゲーマーとして、活動を再開することになったわけですね。

田原　そうです。2010年はプロゲーマーとしての活動がメインになりました。プロになってから最初に出場した大会は、2010年の2月に台湾で開催された「Intel Extreme Masters4 Asian Championship」でした。この大会には、パートナーであり練習相手でもあるスウェーデン人のプレイヤー「proZaC」と、イギリス人のプレイヤー「Fenda」と一緒に日本を出発して参加しました。プロとしての最初の仕事は「ARTISAN」のマウスパッドを使って勝つことです。

——大会の結果はいかがでしたか？

田原　残念ながらロシア人のプレイヤー「jibo」と、一緒に行った「proZaC」に負けてしまい、3位という結果になりました。その「proZaC」も「jibo」に負けてしまって2位に。もう1人の「Fenda」は僕に負けて4位となりました。

——アジアの大会なのに、田原さんを除くとヨーロッパ勢ばかりなんですね。

田原　遠征中だったのかもしれません。トップ4のうち、僕達3人は日本から出発しましたが（笑）。

高額年収はもはや夢 世界のプロゲーマーの懐事情

——ゲーマーの国籍で考えると、やはり強いプレイヤーが多いのは欧米なんですか？

田原　ジャンルやタイトルによって変わりますが、『Quake Live』に関してはアメリカ産のゲームということもあって、やはりアメリカ人のプレイヤーに強い人が多いですね。日本に『ストリートファイターⅣ』の強いプレイヤーがたくさんいるのと一緒です。ただ、最近はアメリカとヨーロッパの差が縮まってきた印象です。というのも、アメリカのネットワーク環境はあまりよくないんですよ。

——それは意外ですね。

田原　逆にヨーロッパは、アメリカと比べるとネットワーク環境が整備されているので、練習環境としては最適なんです。周辺にたくさんの国があるのでプレイ人口も多いですし。アメリカもプレイ人口は多いのですが、西海岸と東海岸のどちらかに集中していて、さらに同じ大陸内といえど遠く離れているため、ラグが多くて練習環境としては優れていません。そのため、最近はアメリカ勢がなかなか大会で優勝できなくなっているようです。

——日本に近い国で考えると、お隣の韓国はプロゲーマーとしての文化が発達しているようですが。

田原　韓国はFPSではなく、『スタークラフト』などのRTSで名を馳せています。専門分野ではないので、あまり深くは語れませんが、『スタークラフト』において韓国は宇宙一だと聞いています。

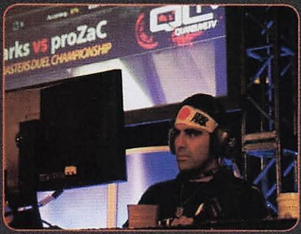
——宇宙一!!　世界を超えてしまった（笑）。

田原　韓国にはプロゲーマー認定協会という機関が

ープロゲーマーとはー

1980年代の名人ブーム、1990年代の鉄人ブームなど、これまで日本のゲーム業界には、さまざまな有名ゲーマーが登場した。しかし、「プロゲーマー」というくくりになると、過去にプロを名乗っていたゲーマーは極端に少なくなる。また「プロゲーマー」といっても定義はさまざまだ。スポンサーであるメーカーから金銭面のバックアップを受け、それをもとにゲーム大会に参加する者、仕事として依頼されたゲームをプレイする者、そのどちらも「プロゲーマー」であると田原氏は言う。そのうえで田原氏は、日本人は性格上、権威（この場合、スポンサーとなるメーカー）がプロの定義付けを行わないと、プロに値する活動をしていても、プロを名乗らない傾向があると語る。

一方、欧米のプロゲーマー事情は日本とは異なる。欧米では、まずプロであることを本人が名乗り始める。そして、大会に参加するなどの具体的な活動を始めて、スポンサーを勝ち取っていくという。このように日本と欧米では、プロゲーマーの発生過程が大きく違っている。



メーカーのロゴが入ったユニフォームを着て大会で勝つ。これもプロゲーマーとしての仕事の一つ。

ー『Quake Live』とはー

『Quake Live』とは、1999年に発売された『Quake Ⅲ Arena』をベースに開発された、基本プレイ料金無料のオンラインFPS。近未来的な武器を用いたスピーディな銃撃戦を楽しむことができる。多数のオンライン対戦モードのなかで田原氏がメインでプレイしているモードは、ステージ内で1対1で戦う「Duel（デュエル）」。仲間の存在による運の要素が介在しないため、個人の腕前がそのまま戦績につながる競技的な対戦バランスが実現した人気のモードである。現在、アジアエリアでは日本と韓国に対戦サーバーが設置されている。



世界中のプレイヤーに支持される本作。対戦における多彩な駆け引きが存分に詰まった良作だ。

『Quake Live』を遊ぶには？

URL http://www.quakelive.com/

Webブラウザでアクセスして、「Register Now！」からユーザー登録を行い、プラグインをインストールすれば準備完了！

Ⅲ Arena』と比べると、オンライン対戦モードに仕様変更が施されている。

●**Excello**

2004年に結成された、ポルトガルに本拠地を持つプロゲーマーチーム。さまざまな国籍のプロゲーマーが所属し、主にアメリカとヨーロッパの大会に参加している。チームへの日本人の加入は、2006年の「Gure」氏が最初。

●**WSVG**

正式名称は「World Series of Video Games」。アメリカ、中国、カナダの3カ国で賞金総額が1億円を超える超巨大「e-Sports」イベントとして注目されていたが、2007年9月にスポンサー不足による資金難により、ロサンゼルスやロンドンなど、予定されていた全大会が中止され、終了した。

●**Cooller**

ロシア屈指の『Quake Live』トッププロゲーマー。2002年にプロ活動を開始して以来、世界のさまざまな大会で優勝。8月の「QuakeCon 2010」では準優勝の成績を残した。

●**マウスパッド**

マウスで視点の移動を行うFPSでは、滑らかでないマウス動作は命取り。プロはマウスパッドにもこだわる。

●**ARTISAN**

日本のグロウアップ・ジャパンが販売しているマウスパッドのブランド名。アムンゼン織りの布製滑走面を採用し、均一な滑り心地を実現。ゲーマーから特に評価されている。「Quake Con 2010」にて、会場の企業ブースに展示してあった同社のマウスパッドをとある選手が試用し、スポンサー外にもかかわらず大会でも活用。同選手はかなりの成績を残した。

―海外の主な大会―

『Quake Live』の大会は、北米とヨーロッパを中心に、オンライン・オフラインを問わず多数開催。世界的な不況により多くのゲーム大会が姿を消すなか、100万円単位の高額賞金を誇るオフライン大会「Intel Extreme Masters」が軸となり、大規模なものも行われている。主要な大会となるとプレイヤーが世界各地から招かれるため、国際色豊かなイベントになることが多い。なお、常に上位にランクインされるようなトッププレイヤー達は、大会に参加するため積極的に海外遠征をしている。

2010年の主なオフライン大会

2010年2月	Intel Extreme Masters4 Asian Championship
2010年3月	Intel Extreme Masters4 Global Finals
2010年6月	Electronics Sports World Cup Grand Finals
2010年8月	Intel Extreme Masters5 Global Challenge Shanghai
2010年8月	QuakeCon 2010
2010年8月	Intel Extreme Masters5 Global Challenge Gamescom
2010年8月	Asus Summer 2010
2010年10月	Intel Extreme Masters5 American Championship



オフライン大会では豪華なステージが用意されることが多く、相当数の観客が会場に集まることも。

―田原氏のプレイ環境―

田原氏は、ゲーマー向けをうたうハイグレードなデバイスを好んで使用している。特にマウスパッドは、自らも開発に参加した「ARTISAN KAI.G3 飛燕 Soft」を愛用しているとのこと。モニターに関しては、普段はCRTモニターを使用するが、大会直前になると液晶モニターに切り替え、会場の環境に合わせた練習を行う。そのほか、意図的に椅子の高さを変えるなどして、どんな環境でも普段と変わらずにプレイするための練習にも取り組むそうだ。

使用PCのスペック

種類	パーツ名
CPU	Intel Core 2 Duo E8500
VGA	GeForce 8800GT
サウンド	SoundBlaster X-Fi Go
キーボード	Cherry G85 Black
マウス	Dharmapoint DRTCM15
マウスパッド	ARTISAN KAI.G3 飛燕 Soft
ヘッドセット	Steelseries Siberia v2 Fullsize
モニター	FlexScan T565(CRT)／BenQ FP222W(液晶)



これが田原氏の普段のプレイ環境。マウスパッドの場所を確保するため、キーボードは膝の上に。

存在していて、政府がゲーマーに対して援助をしているんです。韓国でプロゲーマーを名乗るには、この認定協会の試験に合格しなければいけません。そうした仕組みがあるので、他国の人に『スタークラフト』で負けることはほぼないでしょう。

――そこまで差がつくのはどうしてですか？

田原　韓国のトップクラスに位置するプロゲーマーは、たぶん1億円ぐらい年収をもらっていて、一日中トレーニングをしている人達なんです。そのため、ほかの職業と兼業だったり、それこそ趣味でプレイしている人達ではどうしても勝てない。ちなみに少し前の調査では、子供達のなりたい職業でプロゲーマーがプロ野球選手を抜いたそうです。

――収入額もさることながら、プロゲーマーが職業として一般に認知されていることに驚きました！では、アメリカではどうなのでしょうか？

田原　「e-Sportsバブル」というのが、僕が渡米した2007年あたりにあって、多くのゲームメーカーや周辺機器メーカーが大会のスポンサーになっていました。そのため、賞金総額が1億円を超えている大会も存在し、当時活躍していたプロゲーマーのなかで年収が3,000万円を超えていた人は、30人以上いたと思います。

――3,000万円……それでもすごい！

田原　しかしその後、先ほどお話しした「WSVG」の運営会社の倒産などもあり、「e-Sportsバブル」がはじけてしまいました。そして、賞金総額は100万円クラスまで落ち込みました。このことから現在は、トップクラスのプロゲーマーでも年収は500～600万円ぐらいだと思います。

プロゲーマーの練習時間を世界中が誤解している

――田原さんは、プロゲーマーとして普段どんな練習をしているんですか？

田原　最近はプレイ時間をあまりとっていません。やっても1日に1時間ぐらいでしょうか。ただ「DEMO」と呼ばれるリプレイファイルは、頻繁に見ています。あとは『Quake Live』のステージ内をくまなく歩いて、新しい戦術の構築など、知識面の補充を進めている感じですね。

――プロゲーマーというと、長時間プレイしているイメージがありますが、意外ですね。

田原　これについては、世界中で誤解があると思うんですよ。例えば、インタビューでトップクラスのプロゲーマーが「10時間練習している」と話すことがあります。でも、10時間ずっとゲームをプレイしているわけではありません。プレイしている時間は、多くても4時間ぐらいだと思います。残りの時間は「DEMO」を見て戦術を分析しているか、他のプレイヤーとのミーティングに費やしているんです。

――全体の半分以上は知識面のトレーニングに当てている時間なんですね。

田原　僕も少し前までは、できるだけゲームをやり込んで、そのゲームを理解するというか「やるべきこと」と「やってはいけないこと」を体に覚えさせる反復練習をしていました。でも最近、反復練習では伸びない限界のところまで到達してしまったんです。というのも海外のトップクラスのプロゲーマーと対戦すると、自分がやろうと考えている戦術を実際にやる前にねじ伏せられてしまうんですよ。その理由は、AIMの差とかではなく、知識量が全然追いついていないから。僕よりもうまいプレイヤーは、僕が有利な位置に立つ前に、それをすべて封じることができるような立ち回りをしてくるんです。

――それは戦術の差ということでしょうか？

田原　戦術を含めた知識の差ですね。実はFPSの世界では、1位から200位までのプレイヤーのAIMの速さや反射神経は、ほとんど変わりません。そんななか、トップ10として君臨し続けている人達は、その日の体調や調子などに左右されない知識の部分で、明らかにズバ抜けているんです。

――知識についてお聞きしますが、具体的にはどういった部分の知識が必要になるのでしょうか？

田原　一番差が出るところはステージの知識です。例えば、このステージのここに立っていれば、相手が姿を見せるルートが2つしかないので、行動を制限できるとか、そういったことですね。有利な場所を知らないと、操作がいくらうまくても負けてしまいます。これはFPS全般に共通することですね。

――なるほど。

田原　あと、これは『Quake Live』に限った話かもしれませんが、ステージ内の決められた場所に決められたアイテムが置いてあるんです。そして、そのアイテムを取ったあと、何秒後にリポップするかも決まっています。例えば、自分の耐久力が回復するアーマーを取ると、25秒後に再び出現します。自分でアーマーを取ったらその時間を覚えておいて、次にいつ出るかを算出するんです。ゲームには重要なアイテムが2つあって、それはこのアーマーと回復アイテムのヘルス。これらをいかに取り続けられるかが重要になります。ただ、相手も当然アイテムを取りに来るので、そこも予測しながら行動す

用語解説

●proZaC
スウェーデン人のプロゲーマー。田原氏によると、常にハイテンションで「グラップラー刃牙」が大好き。実力は、2001年に『Quake Ⅲ Arena』のスウェーデン代表に選ばれたことからも折り紙付き。数々の大会で優勝している『Quake』界屈指のベテランだ。現在日本に留学中で2011年3月まで滞在予定。

●スタークラフト
「Blizzard（現在はActivision Blizzard）」が1998年に開発したRTS。テラン、ザーグ、プロトンという3種族から1つを選び、種族ごとの文化にそった兵器を製造しつつ、他種族と宇宙の覇権を争っていく。

●DEMO
『Quake Live』における対戦のリプレイファイルのこと。プロはこれの分析・研究を怠らない。

●AIM
FPSにおける専門用語で、照準を相手に合わせて狙いを定めること。初心者同士の戦いでは、このAIMの速さと正確さによって勝負が決まる。

●リポップ
取得することでその場から一度消滅したアイテムが、時間経過などの要素で再び出現すること。

●アーマー
『Quake Live』には「アーマーシャード」「イエローアーマー」「レッドアーマー」という3種類のアーマーがある。後者になるほど耐久力の回復量が多い。リポップ時間は25秒。

●ヘルス
体力が回復するヘルスは4種類存在する。「ヘルス」「ラージヘルス」

るというのが、動きの基本となります。
——そこに、お互いの駆け引きが発生しているということですね。
田原　はい。中級者までのプレイヤーだと、自分が負けた理由を撃ち合いの技術などに求めてしまいますが、実はそうではありません。上級者ほど、自分の思うように相手を動かすテクニックがうまいんです。上級者に負け続けている状況では、立っている位置や武器の強さなど、相手が何かしらのイニシアティブをとっていると考えるべきですね。

自分の能力の最低ラインをいかに底上げするかが大会のカギ

——オフラインの大会に参加する際に、気をつけていることを教えてください。
田原　第一に体調管理に注意を払っています。食事や生活環境といった面は、大会の1カ月前から準備、調整をするようにしています。また、北米の大会に参加する場合は時差なども影響するので、なるべく早めに現地入りするようにしています。
——当日の体調が大会に影響する部分は大きいということでしょうか？
田原　少なからずありますね。また、これは私見ですが、アメリカの食事は非常に大ざっぱに感じるんですよ。大会期間中とかに現地で生活していると、ビタミン不足で調子が出なかったりします。そして、サプリメントを飲み出した途端に調子が戻るなんてことが、実はザラにありますね。あと、ここ一番で集中したいときは、カフェインを摂取するのがいいといわれています。僕はコーヒーをあまり飲まないので、そういうときはレッドブルを1缶飲みます。
——レッドブルは効きますか？
田原　個人的には効いていると思います。気休めなところが多分にありますけど（笑）。
——そうこうしてでも、大会でベストな体調に持っていくようにすることがとても大切なんですね。
田原　個人的には、眠かったり、具合が悪かったりといったときでも、能力をそれなりに発揮できるように自分を作っておく必要があると思います。大会に向けた緊張状態のなかにあって、ベストな状態であることは稀だと思うんですよ。自分自身の基本能力に多少の幅があるとして、大会ではその幅の最低ラインの能力を発揮して戦うものだと思っています。もちろん、相手も同じような状態ですので、能力の最低ラインの部分をいかに底上げできるかが、大会で勝てるようになるポイントですね。

海外遠征をすることはゲーミングの一環でもある

——最近はどんな大会に出場されていたのですか？
田原　今年の8月に「QuakeCon 2010」という大会があって、パートナーの「proZaC」と一緒に参加してきました。ですが、これまでにないほどのトラブル続きで、実力の半分も出せなくて……。大会期間中にどんなトラブルが起きたのかは、右のレポートをご覧ください。
——レポートを見る限り、確かに災難でしたね。ところで「QuakeCon 2010」は、大会としてはどのぐらいの規模になるのですか？
田原　観客を含めると来場者は9,000人ぐらいでしょうか。「QuakeCon 2010」は大きく分けると、トーナメント、LANパーティ、エキスポという3つのエリアで構成されています。LANパーティのスペースには、PCやモニターなどが3,000台規模で置かれていて、来場者がゲームを持ち込んで遊べるようになっているんですよ。
——田原さんが出場したのは『Quake Live』のトーナメントですよね？
田原　そうです。1対1で戦う「Duel」というルールのプロトーナメントに参加しました。このトーナメントは、300人ぐらいが参加して戦うオープントーナメントと、主催者側が選んだ32人が戦うプロトーナメントの2種類がありまして、僕はプロトーナメントのほうに参加しました。残念ながら1回戦で負けてしまい、敗者復活戦でも負けてしまいましたが……。ただ今回は、普段なかなか話す機会のないトップクラスのプロゲーマー達と、知識や戦術の話ができたので、よかったと思います。
——プロといっても意外とフレンドリーなんですね。なんだか秘密主義のイメージがありました。
田原　彼らはイイ人が多くて、聞けば結構答えてくれちゃうんですよ。1カ月間悩んでいた戦術について、彼らとの会話でサクッと答えが出たので、こういうコミュニケーションは大事だと思っています。
——彼らとの交流も大事な要素の1つであると。
田原　僕がこうした活動をやっているのは、もちろんゲームが好きというのもありますが、ゲームを通じてコミュニティの輪を広めたいという気持ちがあるからなんです。僕はこれを「ゲーミング」と呼んでいます。僕自身、ゲームを楽しむというよりも、ゲーミングを楽しんでいることのほうが多いですね。
——この興味深い「ゲーミング」については、次号の本コーナーで詳しくお届けします！

田原“uNleashed”尚展 2010年夏 北米参戦レポ

いきなりトラブルに巻き込まれた!?

8月15日から3日間にわたってアメリカ・ダラスで開催された「QuakeCon 2010」。本イベントは『Quake』の天下一武道会ともいえる、年に一度の祭典である。私は日本在住のスウェーデン人「proZaC」とともに、イベントへの参加を計画。スポンサーである「ARTISAN」の協力により、10日ほど余裕を持ったスケジュールで渡米できた。アジアよりもレベルが数段高いアメリカで直前練習を積むことで、よりよい結果を持ち帰ろうという魂胆である。我々は、直前に行われているゲームイベント「Bigbang 2010」に参加しているプロ達との対戦機会を得るべく、この会場を訪れた。だが、様子がおかしい。どうやらネットワーク障害により、プレイができないようだ。イベントの最終日には、北米のトッププロが続々登場したが、彼らは先日のネットワーク障害で遅れた北米プレイヤー向けの大会の試合消化に忙しい模様。当然、我々とプレイをする時間はほとんどなく、移動も含めて1週間もムダに過ごしてしまった。そして我々は、不安だけを残して「QuakeCon 2010」当日を迎える。

大会初の伝説を残した我がパートナー

トーナメントの初戦は、プロゲーマーのなかでは下位ランクにあたる「kgb」との対戦。こちらとしては好カードだったが、相手の激しい攻撃スタイルに押されてミスを連発。結果、ストレート負けを喫してしまう。その後、敗者復活戦で自分と同レベルの「whaz」と対戦したが、こちらでもゲームをコントロールできずに敗退。一方の「proZaC」は、カナダの中堅ランクのプロゲーマー「Sparks」と対戦し、1対2の接戦の末、敗者復活戦行きとなった。しかし、そこで事件が起きてしまう。「proZaC」がトーナメントエリア内で着替えを行ったため、なんと大会初の公然わいせつ罪による退場処分となってしまったのだ！　チームの敗退と「proZaC」の退場を、出展ブースにいたスポンサーの社長に伝えたいが、どう報告すればいいかわからない。「脱いで退場になったみたいッス」などとストレートに言えるはずもなく、巧みに表現を変えて報告を切り抜けた。とにかく最初から最後までトラブル続きだ。
2人とも完全に消化不良で終わった今回のツアー。結果はどうあれ、やはり持っているものは出し切って終わりたい。苦い思いを胸にリベンジを誓いつつ、我々はアメリカをあとにした。

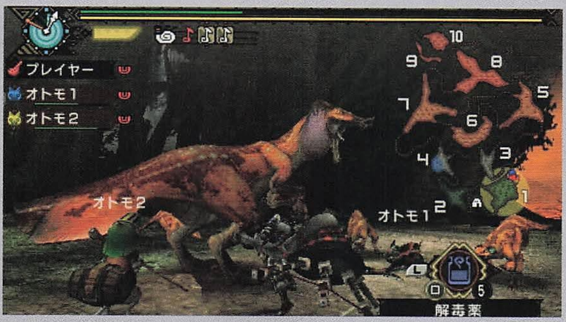

3000台のPCが並ぶLANパーティエリア。さまざまなプレイヤー達との出会いも大会の楽しみだ。

は体力の回復量の上限が100までだが、「メガヘルス」「グリーンヘルス」は体力の回復量が100を超える。リポップ時間は35秒。
●アメリカの食事
アメリカの食事は基本的に大味で脂っこいとされる。また、朝から山盛りのフライドポテトが出される場合もあり、アメリカ人の多くがポテトを野菜として認識しているという説もある。
●カフェイン
コーヒーなどに多く含まれるアルカロイド（有機化合物）の一種。覚醒作用がある。豆から抽出したコーヒーのカフェイン含有量は、緑茶の約2～3倍、紅茶の約2倍といわれている。なお、カフェインの覚醒作用は、飲んでから30分後に効果が出る。
●レッドブル
オーストラリアで生まれた炭酸飲料。アルギニンやナイアシンが含まれており、興奮作用があるといわれている。ただし、タウリンが含まれていないため、日本では栄養ドリンク扱いにはならない。カフェインも含まれており、含有量はコーヒーと同等。そのため、田原氏はコーヒーがわりにこれを飲む。
●QuakeCon
毎年1回開催される『Quake』の祭典で、スポンサーはベセスダ・ソフトワークス（参加費は無料）。「QuakeCon」に参加する人達は、近くにあるヒルトンホテルに大抵泊まるため、そこはまるで合宿所状態になるという。
●LANパーティ
ある程度広いスペースを借りて、自分達のPCを持ち寄って対戦ゲームなどを遊ぶ集まりのこと。北米は場所が豊富なため、これが早くから根付いた。



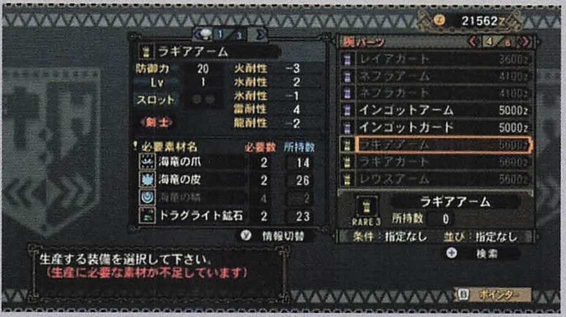
劇場版「ガンダム00」&「スパロボOG」大特集!!
電撃
DENGEKI
HOBBY
電撃ホビーマガジン 毎月25日発売!
11月号
特別定価 880円
9月25日発売
別冊付録
デイテールアップパーツ
カタログ2010
各社の専用パーツをまとめた便利な最新カタログ!
巻頭特集
劇場版 機動戦士ガンダム00
-A wakening of the Trailblazer-
ラストミッション
ついに公開された劇場版『機動戦士ガンダム00』を大プッシュ!
4機すべてが揃うHGキットの徹底レビュー&ハウトゥはもちろん、ガンダムサバーニャとジンクスⅣを1/100スケールで超絶スクラッチ。
人類の存亡をかけたソレスタルビーイングのラストミッションを徹底フィーチャーした総力企画。ご期待あれ!!
スペシャル企画❶ テレビアニメ放映開始直前スペシャル!
電撃スパロボ! SP
スペシャル企画❷
一撃殺虫!!ホイホイさん
LEGACY
0から始めるガンプラ2010
この一冊でキミもプロモデラー!!
ガンダムマーカー&筆塗りの簡単仕上げでもプロの作品に近づける秘訣、教えます!
好評発売中 定価:1,200円
ガンプラ大全集2010
GUNDAM PLASTIC MODELS CATALOGUE
930種を超えるすべてのガンプラを網羅
ガンプラ30周年を記念した最新ガンプラ大全集。1980年からの30年間に発売されたすべてのガンプラを掲載した、永久保存版!!
9月24日発売予定 定価:2,940円
角川書店 × 劇場版 ガンダム00
対象商品についている応募券2枚をハガキに貼って応募すると抽選で100(ダブルオー)名に豪華賞品をプレゼント!
詳しくはキャンペーン公式サイトhttp://www.kadokawa.co.jp/fair/201008-01/でご確認ください。
劇場版 機動戦士ガンダム00
-A wakening of the Trailblazer-
公開記念キャンペーン実施中!!
アスキー・メディアワークス発行の対象商品
·電撃ホビーマガジン11月号(9/25発売) 予価:880円
·電撃データコレクション 機動戦士ガンダム00ファーストシーズン 定価:924円
·電撃データコレクション 機動戦士ガンダム00セカンドシーズン 定価:924円
·機動戦士ガンダム00P 上巻 定価:924円
·機動戦士ガンダム00P 下巻 定価:924円
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送
※定価及び予価は税込(5%)です。
dengekiya 電撃屋 電撃のキャラクターグッズ ショッピングサイト
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索





モンスターハンターポータブル 3rd





モンスターハンター3（トライ）

DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI

電撃モンハン組合

今月のトピックス

防具の開発秘話をクローズアップ



▲毎号連載中の『MH3（トライ）』開発スタッフインタビュー。今回は防具をテーマに、デザインの工夫やゲームシステムとの融合など、さまざまな開発秘話をお届けする。



黒轟竜
ティガレックス亜種





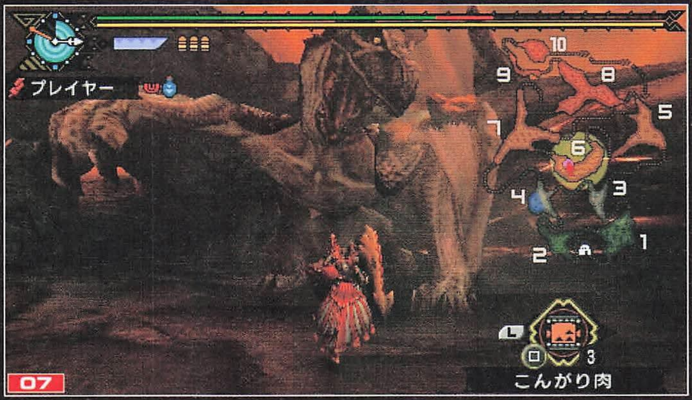


新モンスターの実態を

発売日が決定し、その全容が少しずつ見えてきた『モンスターハンターポータブル 3rd』。今回は、新たに判明したティガレックス亜種、ウルクスス、ドスフロギィという3種の新モンスターのほか、これまでに紹介しているジンオウガとアオアシラの新情報をお届け。最新の画面写真から判明した各モンスターの攻撃動作を、詳しく解説していく。


04


05


07

猛ダッシュ

ティガレックスの代表的な攻撃である「猛ダッシュ」は、ティガレックス亜種も繰り出してくるようだ。ハンターに向って一直線に突っ込む攻撃だが、亜種ならではの特性があるのか、気になるところ。


06


08


09


10


11

01 ～ 03 火山に生息するティガレックス亜種

黒みがかった甲殻に覆われたティガレックス亜種は、溶岩が煮えたぎる灼熱の火山に生息する。甲殻の黒ずみは火山灰による影響かどうかは定かではないが、写真を見ると周囲の岩山と近い色をしており、姿がやや確認しにくくなっている。ティガレックスといえば、凶暴で攻撃的な性格を持ち、発達した四肢で地上を這いずり回って獲物をしとめる大型モンスター。すさまじい脚力を生かした顎と爪による攻撃が強力で、食らってしまうと多大な被害は避けられない。通常種と比べ、さらに過酷な環境に生息するティガレックス亜種は、通常種以上の凶暴性、能力を持っていると思われる。外見と生息地、今回紹介する一部の攻撃以外はまだ謎に包まれているが、ハンターの鬼門として立ちはだかることは間違いないだろう。

04 05 ティガレックスの「猛ダッシュ」

ハンターに向って突き進む「猛ダッシュ」はほかのモンスターも繰り出してくるが、ティガレックスのそれは一味違う。前脚の大きさから攻撃範囲がかなり広く、ハンターを通り過ぎると素早く折り返して再び背後から突進してくることもある。かわしにくいうえに1回の回避行動では安心できず、攻撃を繰り出す頻度もかなり高いので、ハンターにとっては脅威だ。写真では通常種と同様の攻撃に見えるものの、ティガレックス亜種は通常種よりも進化した「猛ダッシュ」を繰り出してくるのかもしれない。

06 07 亜種ならではの新攻撃!?

新たな攻撃と思われる2枚の写真には、上半身を起こして前脚を高く振り上げながらハンターに突っ込むティガレックス亜種の姿が。従来の「猛ダッシュ」は低い姿勢を保ちながら走るのに対し、写真の攻撃ではさらに荒々しさが際立っており、十分な警戒が必要になるだろう。

08 09 周囲の獲物を一掃する「回転攻撃」

体を高速で1回転させながら周囲の獲物を吹き飛ばす攻撃。写真を見るとわかるとおり、亜種も繰り出してくるようだ。攻撃範囲が広いので、かわすよりもガードで対応したい。

10 鋭い牙でハンターを襲う「噛みつき」

頭を横に倒して大きく口を開け、前進しながら前方を噛みつく攻撃。牙のみならず踏み込む前脚でも攻撃してくるので要注意だ。

11 一瞬で間合いを詰める「飛びつき」

離れた位置からジャンプしてハンターを強襲する。かなりの跳躍力があり、一気にハンターに接近してくるため、たとえ十分に間合いをとっていたとしても油断はできない。

12 13 周囲のハンターを吹き飛ばす「大咆哮」

ティガレックス亜種の咆哮は、「大咆哮」と「咆哮」の2種類が判明している。「大咆哮」は前脚を踏ん張って上半身を起こし、天に向って咆えるのが特徴。一方の「咆哮」は、低い姿勢から前方を向いて咆える。「咆哮」を食らったハンターはダメージを受けているように見えるが、果たして2つの咆哮の違いは攻撃時の姿勢だけなのだろうか。

14 15 地面をえぐる「岩飛ばし」

「岩飛ばし」は、振りかぶった右前脚を前方に突き出しながら岩弾をハンターに向かって放りつける攻撃だ。通常種は、主に離れた位置から繰り出し、3方向に同時に岩弾を飛ばしてきた。ティガレックス亜種も同じような攻撃を繰り出してくるのであれば、遠距離で警戒すべき攻撃の1つになるだろう。

01 ～ 15 ハンターが持つ2つの武器に注目

写真で確認できる武器は、ヘビィボウガンとガンランスの2つ。ヘビィボウガンは、色と形状が前作のメテオキャノンに似ている。メテオキャノンは、貫通弾が軸となり、散弾が撃てない性能（特定のスキルを発動させると撃つことが可能）だったが、写真の武器は散弾が撃てるのかが気になるところ。赤中心の配色とヒレのような形状のガンランスにも注目だ。


12

大咆哮

ティガレックス亜種の「大咆哮」は、攻撃時に周囲に強烈な衝撃波を放つ。近くにいるとダメージを受けて吹き飛ばされてしまい、離れていても耳をふさぐポーズをとって硬直してしまう強力な攻撃である。


14


13


15

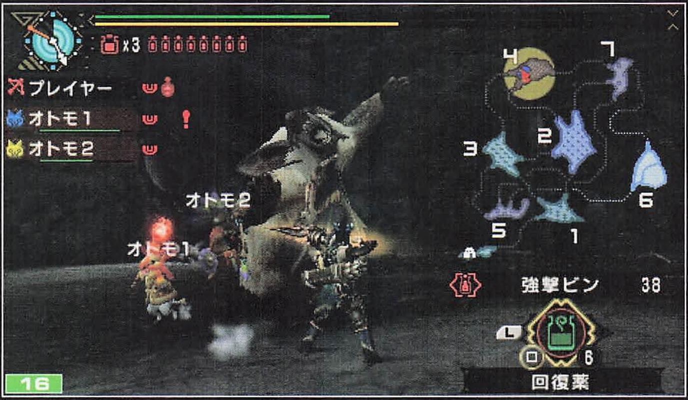
写真から探る。

モンスターハンターポータブル 3rd

2010年12月1日発売	￥5,800(税込)		
PSP	ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数：1人用(アドホック時は最大4人)	



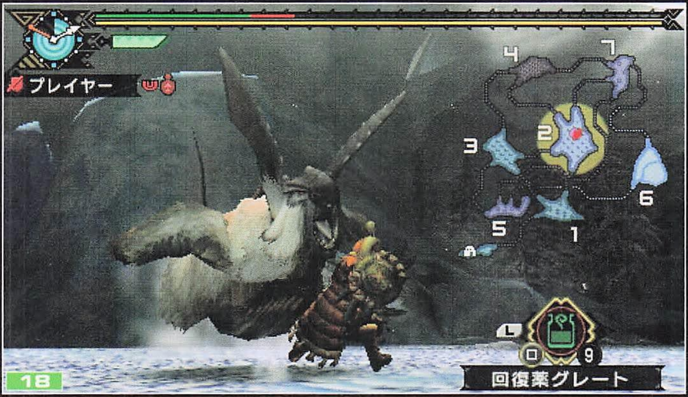
白兎獣
ウルクスス



16

氷上を滑走

四つん這いになって姿勢を低く構える予備動作から、硬い腹部を地面に当ててソリのように氷上を滑走し、高速で獲物に襲いかかる。器用そうなモンスターなだけに、自在に方向転換をしてきそうだ。



18



19



17



20

雷狼竜
ジンオウガ





21

超帯電状態

ジンオウガは、「帯電行動」を行うことにより、体全体に無数の青白い雷光をまとい、超帯電状態になる。この状態のジンオウガは、おそらく雷光をまとった強力な攻撃を繰り出してくると思われる。



22



23



24

16 凍土に生息するウルクスス
ふさふさした白い体毛に包まれたウルクススは、寒冷地での生活に適応しているモンスター。アオアシラと同じ牙獣種に分類される。巨大な耳と縦にラインが入った硬い腹部が特徴的で、獲物のわずかな音を聞き逃さない。また、ソリとして活用できる腹部を移動手段にして獲物に近づく習性を持つ。大きな音に驚く様や器用に前脚を使って氷塊を投げる様など、見た目がユーモラスな動作が特徴的だが、発達した前脚から繰り出される強力なひっかき攻撃により、近づくことは困難である。なお、写真でウルクススが繰り出しているのは、腹を見せながらハンターに飛びかかってくる攻撃。体全体を使った攻撃だけに、非常に攻撃力が高そうだ。

17 両前脚を振りかぶり前方を攻撃
両方の前脚を高々と振り上げ、勢いよく前方を抱え込むようにひっかく。ハンターは予備動作を見てうまくかわしたようだが、オトモ2は攻撃に巻き込まれてしまったのか!?

18 氷上を滑走する姿に注目
ぽってりとした硬い腹部を氷の上に当てて、頭から滑り込むようにして滑走するウルクスス。この状態から、どのような動きで獲物に襲いかかるのか。巨大な耳が、翼のような役割を果たしているようにも見えるが……。

19 全身を使った豪快なひっかき攻撃
右前脚を引いて力を溜めるポーズから、前脚をブン回して攻撃を仕掛けてくる。しなやかな体から繰り出されるこの攻撃はかなり素早く、食らうと吹き飛ばされてしまう。

20 巨大な氷塊を飛ばしてくる「氷塊投げ」
「氷塊投げ」は、前脚で地面をえぐってハンターに氷塊を投げつけてくる攻撃。写真では両方の前脚を使って地面をえぐっている。巨大な氷塊は、見るからに回避しにくそうだ。

16 17 19 オトモアイルーの新武具!? ①
オトモ1は、ロアルドロスの素材から作れそうな防具を装備しており、手には打撃武器らしきものを持っている。一方のオトモ2は、頭の羽飾りがきれいな防具と、斧の形状をした武器を装備しているようだ。

21 渓流に生息するジンオウガ
ジンオウガは、木が生い茂った起伏の激しい山に生息するモンスター。青く輝く鱗と黄土色の甲殻、白色の体毛を持ち、頭に生えた2本の角と巨大な体を支える太い四肢が特徴である。雷狼竜という名から雷属性の攻撃を持っているとは予想されてきたが、今までは一切その詳細が明かされていなかった。しかし、ついに雷を使った攻撃の一部が判明！ 「帯電行動」と呼ばれる動作で、背中が青白く光っている状態になるようだ。写真のジンオウガは小さく咆えているが、これは攻撃を繰り出す予兆なのか、それとも攻撃を仕掛けられる隙なのか……。

22 強力な攻撃の予備動作!?
天に向って咆えるジンオウガの周囲に、青白い光が発生。これは雷光を溜める「帯電行動」のシーン。一見隙だらけに見えるが、このあとの強力な攻撃を考えるとうかつに近づけない。

23 超帯電（雷撃）
ジンオウガが激しい雷光をまとい、それを食らったハンターが、大きく吹き飛ばされている。このド派手な攻撃は、超帯電状態になるときに発生する雷撃。注目は画面左上のハンターのステータスアイコン。雷のマークが表示されているところを見ると、この雷光による攻撃には、なんらかの付加効果があるようだ。

24 雷をまとった連続前脚攻撃
超帯電状態で繰り出した左前脚による連続前脚攻撃。写真は左前脚を高く振り上げてハンターを攻撃する寸前の場面で、雷光がジンオウガの全身を覆っている。このほか、突進、後方尻尾攻撃、頭突きなどが強力な攻撃に位置する。

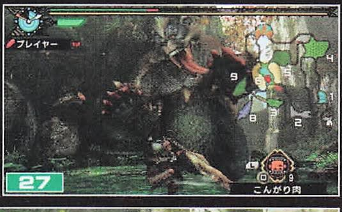
22 ～ 24 紫色の双剣
写真でハンターが持っている武器は、これま



青熊獣 アオアシラ

鋭い前脚

アオアシラは体のほとんどが体毛で覆われているが、前脚の先の部分は硬い甲殻と鋭い爪で形成されている。特に前脚の甲殻には無数の尖った棘らしきものがあり、これを使った攻撃を得意とする。



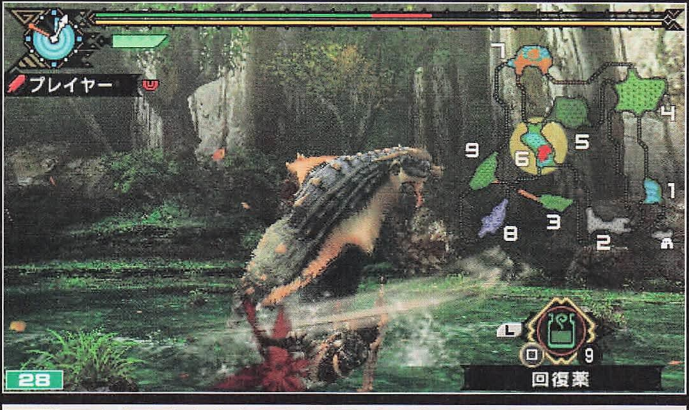
27



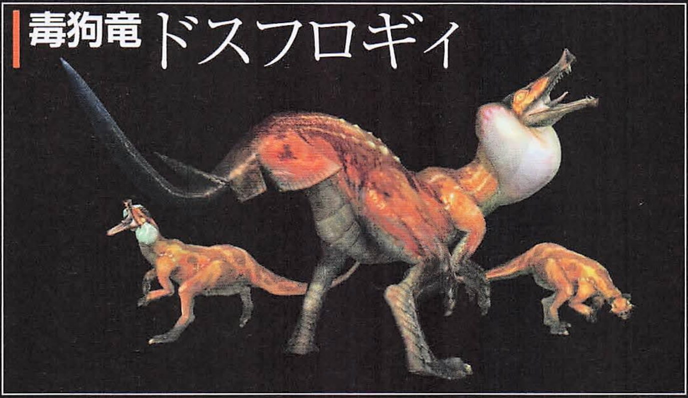
25



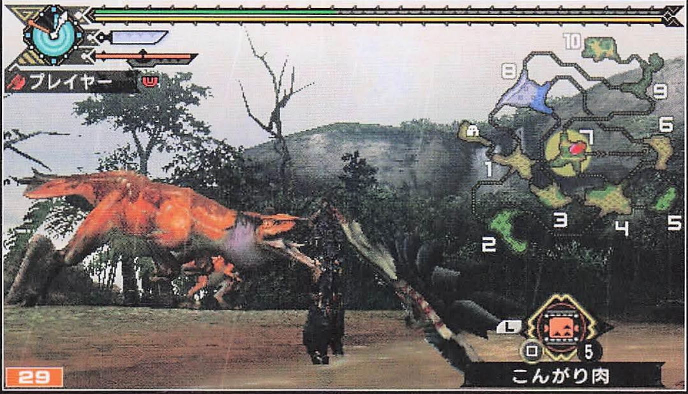
26



28



毒狗竜 ドスフロギィ



29

群れを形成

鳥竜種でドスジャギィの近縁種であるドスフロギィは、小型モンスターのフロギィを従えて行動する。リーダーであるドスフロギィがフロギィに命令を下し、集団行動で獲物をしとめる習性を持つ。



31



32



30



33

でに登場したことがない、まったく新しい双剣のようである。また、同じような色をした毒々しさを感じさせる防具にも注目。これらは、どんなモンスターを狩れば生産できるのか？

21 オトモアイルーの新武具!? ②

オトモ1の武器と防具は、骨の素材をあしらったものに見える。オトモ2のほうは、こげ茶色の甲殻らしい武器と防具が特徴的だ。

25 渓流に生息するアオアシラ

温暖な気候の山や森を好み、前脚を器用に使ってハチミツや魚などを捕り、それを主食としているアオアシラ。存在だけが公開されていたが、今回はいくつかの攻撃が判明した。二足で立ち上がり、両前脚を高く上げている体勢は、ハンターを威嚇しているときのものだろうか。四脚で歩いている姿はそれほどでもないが、立ち上がると体の巨大さがうかがえる。

26 ハンターへの体当たり

アオアシラは、二足で立ち上がることができるものの、素早く走るときは四脚を使うようだ。写真は強靭な四脚を駆使して、体ごとハンターに突進し、ぶつかっている場面。ハンターのガード時の体勢が威力の高さを物語っている。

27 両方の前脚を使ったパワフルな攻撃

体を起こした状態から、覆いかぶさるように前脚を前方についてハンターを攻撃する。注意を怠ると強靭な前脚による攻撃で体勢を崩され、ピンチを招いてしまうだろう。

28 豪快に右前脚を振り回すひっかき攻撃

前脚を構える予備動作から、体を回転させながら前脚を振り回し、前方にいるハンターを爪でひっかく。その素早さは、空を切り裂いたような残像が残るほど。危険な攻撃だ。

29 水没林と火山に生息するドスフロギィ

ドスフロギィは、赤みがかった外皮を持ち、喉の周りにある袋状の器官で毒を生成する。群れで行動する習性があり、霧状の毒で草食モンスターを弱らせて捕食する。同じ鳥竜種に分類されるドスジャギィの生息地は、孤島と砂原、ドスバギィは凍土であるのに対し、ドスフロギィは水没林と火山に生息している。

30 鳴き声を周囲に響かせる

ドスフロギィが天に向って独特な鳴き声を発したら、周囲のフロギィに命令を下している合図だ。命令には、新たなフロギィを呼ぶものや、自身をフロギィに守らせるようなものがあるようだ。ちなみに、ドスジャギィやドスバギィには、獲物の周りを囲って一斉に攻撃を仕掛ける命令があった。ドスフロギィも同じような命令を使うことはあるのだろうか。

31 広範囲におよぶ霧状の毒

ドスフロギィが吐き出す毒は、霧状になっているため、範囲がかなり広そうだ。周囲には無数のフロギィがいることを考えると、かわすのに一苦労しそうである。

32 毒を吐き出す予備動作

ドスフロギィが毒を吐き出すときは、喉の袋状になっている器官を大きく膨らませる。この動作を見たら、ドスフロギィの目の前から大きく離れておきたいところだ。

33 ハンターを吹き飛ばす体当たり

体を横に向け、肩から突っ込む体当たりを繰り出しているドスフロギィ。細長い体を生かした攻撃は、ハンターを吹き飛ばしてしまうほど強力だ。この攻撃以外にも、首を傾けながら前方をかみつく攻撃が確認されている。

29 33 黒色の刃のスラッシュアックス

ハンターが持つスラッシュアックスは、モンスターの骨を使った柄と、ナルガクルガの鱗を思わせる黒色の刃が特徴的。

30 ～ 32 オトモアイルーの新武具!? ③

巨大な手裏剣のような形状をした武器を持っているオトモ1は、武器、防具ともに黒色の鱗や体毛で作られているようだ。遠距離武器となる小タル爆弾を頭上にかかえたオトモ2は、前作のどんぐりメイルらしき防具を装備。



『MH3（トライ）』プロデューサー
辻本 良三
『MHP 2nd』以降、『MH』シリーズのプロデューサーを務めているキーマン。作品全体を見すえ、プロデュースの手腕を発揮。

『MH3（トライ）』ディレクター
藤岡 要
グラフィックデザイナーを経たのち、初代『MH』でディレクターを担当。シリーズの世界設定の生みの親としても知られる。

『MH3（トライ）』の防具作りはシルエットのデザインから始まった

――今回は防具をテーマにお話をうかがい、デザインコンセプトの部分や、防具に関連したゲームシステムについてお聞きしたいと思います。『MH』シリーズの装備品は個々のデザインが非常に印象的で目立つものが多い気がするのですが、これは協力プレイの際にほかのプレイヤーとの区別がつくように、あるいは自慢できるようにといった意図があるのでしょうか。

辻本氏（以下、敬称略） そういう狙いもありますね。『MH』シリーズは協力して遊ぶネットワークゲームでもあるので、知り合いにかっこいい武器や防具を見せびらかすような遊び方も出てくると思います。「こんな防具を作れたよ。どうだ、すごいだろう！」と人に見せたときに、関心を示してもらえないようなデザインだと、自慢にならないじゃないですか（笑）。

藤岡氏（以下、敬称略） デザインのインパクトは、パッと見て感じるぐらい大きくしないとダメだと思うんですよ。一目見ただけで、「なんだこれ！　すげー!!」と感じさせることが大事なんです。

――具体的には、どのような流れでインパクト作りを考えていくんですか？

藤岡 人間が物を見たり意識したりする順番や優先度を意識しています。例えば、大半の人が防具を見るときは、まず全体像やシルエットを直感的に認識して、そこから「赤い」とか「青い」とか色の違いを見ていき、細かいデザインパーツまで目が行き届くようになるのは最後になるんじゃないかと考えています。こういった「意識する順番」というのは絶対にあると思うんです。

開発秘話インタビュー＆イベントクエスト攻略

発売から1年が経った今だからこそ語れる開発中のエピソードをうかがうインタビューと、ネットワークモードのイベントクエスト攻略。2つの連載企画で『MH3（トライ）』の魅力を掘り下げていく。

モンスターハンター3（トライ）

発売中(2009年8月1日発売)	通常版：￥7,340(税込)／限定版：￥8,490(税込)※	
Wii	ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応(有料)	

［防具の初期デザイン シルエットの違いを強調する手法］

『MH3（トライ）』の防具は、まずシルエットを考えることから始めたという。大まかな外観を決めて個性の違いを強調したうえで、細かい部分をデザインしていくという手法が用いられている。



※限定版にはクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。

辻本　そういった意識もあって、『MH3（トライ）』の防具をデザインするときは、まずシルエットから作っていきました。いくつかを抜粋するんじゃなくて、ゲーム中に登場するすべての防具を並べるような形ですね。特に『MH3（トライ）』は、それまでのシリーズ作品を一度見直して一から作り直すことを意識していたので、レイアシリーズのようにおなじみの防具も含めて、シルエットのレベルからきっちりと見直したかったんです。

藤岡　この初期段階のデザインは、本当にラフに描くもので、あくまでシルエットの違いを意識するためのものです。似たシルエットの防具があったら調整したり、足りないタイプのシルエットがないかバランスを見たりしながら、1つ1つの防具の個性を強めていく感じですね。ボリューム感があるシルエットの防具だったら、その路線で作っていこうとか、色味はこうしようとか、そういった大枠の部分をはっきりさせて、そのあとに細かいディテールの部分へと考え方を落とし込んでいくように進めていきました。

――そもそものシルエットのイメージは、どんなコンセプトで考えていくのでしょうか。

藤岡　出発点としては、対応するモンスターの直感的なイメージを形にするような感じです。この段階ではまだ、素材感や質感というのはあまり意識せず、モンスターの造形からインスパイアされるキーワードをもとにデザインしてもらうことが多いです。ネイティブっぽいとか、ワイルドとか、力強そうとか、そういった漠然としたイメージを出発点に考えを進めていって、「ネイティブアメリカン」や「和風」、「流線的」といった、具体的なデザインの方向性へとつなげていく流れですね。このあたりのタイミングからモンスターの皮や鱗といった素材の質感や色味を意識して、デザインのディテールを詰めていくことになります。

――ディテールのデザインに入るまでに、そこまで考えて作られているわけですね。具体的なデザイン段階になってからは、どんなことを意識しているのでしょうか。

藤岡　大きな部分として、着合わせやコーディネートに関する部分を意識しています。『MH』シリーズの防具は、頭・胴・腕・腰・脚と5つのパーツで構成されているので、必ずしも同じシリーズで一式を揃える必要はありません。むしろ、各部位のパーツを自由にコーディネートする遊び方が楽しかったりするんですが、個々のパーツの個性を強調しすぎると、それらがぶつかりあって、コーディネートしにくくなるんですよ。かといって、シリーズの防具で揃えた際のインパクトが弱くなっては本末転倒なので、シルエットとしての持ち味ははっきりと残す設計で調整をしていく流れです。場合によっては、ゲームの進行状況を踏まえてデザインを考えることもあります。例えばゲーム序盤は、いきなりシリーズ防具を揃えるような遊び方は少なく、「まずは頭パーツだけでも作ろう」とか「腕パーツだけは作れるな」とか、持っている素材を軸にバラバラに防具を作っていくケースが多いじゃないですか。そういう状況を考えると、序盤に作れる防具は少しおとなしいデザインにして、どんなコーディネートでも合わせやすい中継ぎに使えるようなものがいいのかな、とか。逆に後半に作れる防具については、「俺はこんなモンスターを狩ったぜ」という自己主張の意味も込められてくると思います。だから、デザイン的に個性を強く出したり、胴パーツ1つでもすごく目立つようにしたりと、とにかくシルエットの印象を強める方向で考えることになるんです。

――たしかに序盤は、部位ごとに新しい防具を作って装備していくことが多いですね。

藤岡　そもそも序盤は、派手な防具を着たいというよりも、どちらかというと「強くなりたい」という気持ちが大きいと思うんです。力尽きないようにすることを優先して、とりあえず防御力が高い防具を作るとか。そうやって狩りに慣れてきて、クルペッコを狩れるようになったあたりから、強さだけじゃなくて象徴的な雰囲気も求められてくるんじゃないかと。なので、そのぐらいのタイミングから徐々に個性的なデザインを入れていきます。ちなみにネットワークモードでの体験談になりますが、初期はみんなペッコシリーズを装備してましたね。

辻本　昔のクックシリーズ（イャンクックの素材から作れる防具）みたいな感じで（笑）。入手のしやすさと性

PART II（次ページ）へ続く

あなたの知らない『モンスターハンター3（トライ）』

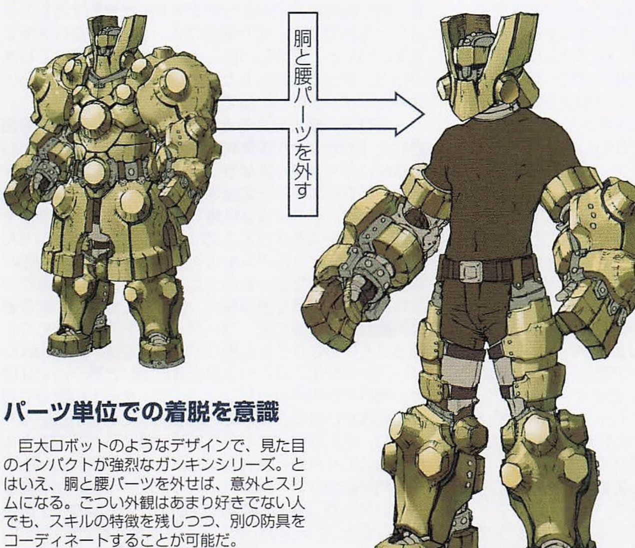
MAKING of『MH3（トライ）』

『MH3（トライ）』がどのようにして作られたのかを探るインタビュー連載企画。今回のキーワードは「防具」。個性豊かな防具のデザインに込められた意図や、それに関連するゲーム設計のコンセプトをお聞きした。

[#4　防具のデザインとゲーム設計]

[防具のデザインのポイント｜ゲームシステムを意識したデザインの工夫]

防具のデザインは、各部位のパーツを個々にコーディネートすることも考えて工夫がなされている。また、剣士タイプとガンナータイプの防具についても、防御力に合わせた違いが意識されている。



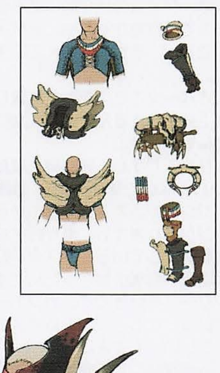
パーツ単位での着脱を意識

巨大ロボットのようなデザインで、見た目のインパクトが強烈なガンキンシリーズ。とはいえ、胴と腰パーツを外せば、意外とスリムになる。ごつい外観はあまり好きでない人でも、スキルの特徴を残しつつ、別の防具をコーディネートすることが可能だ。



パーツを外しても成立するデザイン性

ブナハシリーズで腰パーツを外した際の案。一部のパーツを外してもデザイン的な統一感が失われないよう、工夫がされている。



細かいデザインはパーツ単位で設定

各部位のパーツを補足した設定画。ゲーム中では確認しにくい部分まで、細部にわたってしっかりとデザインされているのがわかる。



剣士タイプとガンナータイプの違い

ネブラシリーズの場合、剣士タイプ（左側）は爪のような装飾が2組あるのに対して、ガンナータイプ（右側）は1組のみ。防御力の差がデザインに反映された例だ。

能のバランスがいいから、序盤に揃えるシリーズ防具の目標や指針になりやすいんでしょうね。個人差はあると思いますが、まずはペッコシリーズを揃えて、それをベースに強めの防具をパーツごとに単体でコーディネートしながらラギアクルスを狩るための準備をして、ラギアシリーズを揃えたらシングルモードをクリアするという流れが多いですね。そしてそこから先のネットワークモードを遊び始めると、一気にプレイヤーごとの個性差が広がって、いろいろなコーディネートの防具が出てくるという印象です。
藤岡　1人で遊んでいると、防具のコーディネートの幅は限られるじゃないですか。みんなで遊ぶネットワークモードだと、自分のセンスとは違う防具を着ている人にも会えますし、コーディネートしだいではそれが増長して、既存のシリーズ防具とは違う、見たこともないような装備に見えてくるんですよね。「それ、どんな防具？」「これは何々シリーズを着合わせたものだよ」といったコミュニケーションも、遊び方の1つだと思っています。

お気に入りの防具を例にしてデザインの注目点を探る

――ここからは辻本さんと藤岡さんのお気に入りの防具を例にして、より具体的なデザインの注目点をうかがっていきます。まずは藤岡さんからお願いします。
藤岡　『MH』シリーズを通してだと、レイアシリーズが一番好きです。これはもう、どこでもそう答えているぐらい絶対です（笑）。どっしりとしていて、すごくいいんですよね。『MH3（トライ）』だと、ヘリオス／セレネシリーズがお気に入りです。女性のほうは女神のような雰囲気で、色も白くてシンプルで、コーディネートしやすいと思います。白は基本色で、中心にもしやすい色なので、どんな色にもマッチしますから。それからバンギスシリーズもプロレスラーのような感じで好きです（笑）。これまでのシリーズ作品の防具とは、ちょっと趣向が違う感じで、うまく仕上がったと思いますね。
――今の3つの防具を並べてみると、本当にシルエットが全然違うものになっていますね。
藤岡　シルエットの差別化という点では、リノプロシリーズも、うまいことできたなと満足している防具なんですよ。男性用はボリューム感があって、太っちょな感じの防具なんですけど、腰パーツを外すと一気にスリムになるんです。ボリューム感がある防具って、どうしても個々のパーツの時点でボリュームが出てしまうので、コーディネートしにくくなりがちなんですよね。そこで、胴や脚パーツのボリューム感は抑えて、腰パーツの部分にボリューム感を集中させる形をとりました。胴や脚パーツにかぶせるように腰パーツを付ける設計なので、腰パーツしだいではシルエットを大きく変えられるんです。部位の接合部分のデザインは、ゲームの仕様的にある程度のルールが決まっているので、何もかも自由にデザインするというのは難しいんですが、それを踏まえて工夫ができたのが嬉しいですね。
――デザインの早い段階からパーツごとの着脱を意識しているからこそ、そういう工夫もできるんですね。次に辻本さんの好きな防具はなんですか？
辻本　僕は断然、ラギアシリーズですね。青い鎧を着た超人みたいで、かっこいいじゃないですか（笑）。戦隊ヒーローものでも、青のポジションって「強くて、かっこいいヤツ」というイメージがありますし。青が好きなんですけど、今までは青を基調にしているモンスター自体が少なかったので、青い防具も結構少なかったんですよね。あとは、ルドロスシリーズも好きです。ガンナータイプの防具でしゃがんでいるところとか、まるでスナイパーみたいに見えてかっこいいんですよ。
藤岡　パーツごとに着脱する前提なので、今までは腕や胴、腰が一体化したように見えるツナギやコートのようなデザインは、実現するのが難しかったんです。今回、このルドロスシリーズで挑戦してみて、なんとかうまくできました。カラーの面でも、黄色を基調にしている防具は珍しいので、お気に入りに選んで長く着てくれている人も多いんじゃないかと思います。
――シリーズを重ねてきて、なかにはふんどしやTシャツといった特殊な防具もありましたが、『MH』シリーズのレギュレーションにそぐわずにボツになったデザイン案もあったのでしょうか。
藤岡　「世界観にそぐわないからボツ」という考え方はしていないですね。好みは人それぞれで、なんだかんだ言いながらも着てくれる人は着てくれますし、好きな人は好きだと感じてくれていると思うので。僕自身が苦手なデザインやスタッフ内で評価が分かれるデザインなどは、むしろあったほうがいいと思っています。デザインの方向性としてNGにする例は、例えば女性の防具で、下着に見えたり、胸がはだけすぎているように見えたりとか、あまりにもセクシーさを強調しすぎているものになりますね。そういうシルエットであっても、それがちゃんとズボンに見えるようにするとか、スパッツに見えるようにデザインをするようにしています。一方で、お腹を出したり、素足を出したりというのは、ファッションとしてはアリだと思うので、その線引きはしっかりと考える形です。レギュレーションというよりは、ポリシーとして守るようにしている部分となります。

防具のデザインや性能とも関係するゲームシステムの設計

――防具には防御力やスキルポイントといったパラメータが設定されていますが、そういったゲームシステムの部分がデザインに影響することはあるのでしょうか。
藤岡　当然ながら、強力なモンスターの素材を用いたものほど防御力が高くなるので、それを意識する部分はあります。それは防具のパラメータを設定するときも考えることで、火属性に強いリオレウスを素材にする防具なのに、火属性に弱かったら変じゃないですか（笑）。
辻本　男性用と女性用、剣士タイプとガンナータイプという違いがデザインに影響することは多いですね。
藤岡　男性用の防具は、なるべく個性を強くしたいと思っていて、素材となるモンスターを象徴するようなアクセントを入れることが多いんですよ。昔に比べると減ってきていますが、「なんだコレ？」と驚かれるような、パッと見ただけで目を引く特徴的なパーツを付けるとか。ただ、度が過ぎるとコーディネートが難しくなるので、限度はありますけど。
辻本　そういう意味では、男性用のほうがデザインの幅が広いですね。女性用の防具はどうしても、かわいかったりキレイだったり、そういう方向性になることが多いですし、それを無理に変える必要もありませんから。例えば、女性用の頭パーツとかは、フルフェイスのものはほとんどないんですよね。
藤岡　女性の場合はなるべく顔を隠さないようにしたいと思って、意識してデザインしています。男性用は、フルフェイスのほうが鎧という感じがしますけど。
――剣士タイプとガンナータイプの違いというのは？
藤岡　統一のデザインルールというわけではないんですが、ガンナータイプの防具の防御力はだいたい剣士タイプの半分なので、そのぶんちょっと弱そうにすることを意識しています。単純なんですけど、ネブラシリーズなら胴パーツの爪の部分を2組から1組にしたり（笑）。
辻本　ガンナータイプの防具は、シンプルかつ身軽なイメージになることが多いですね。このあたりは、実際のゲーム中の立ち回りにも通じる部分かもしれません。
――頭パーツは、剣士タイプとガンナータイプで意図的にデザインを変えていますよね。
藤岡　頭は一番目立つところですから。好きなものを装備して遊んでほしいという考えもあって、剣士とガンナー共通で全員が着せ替えできるようにしています。外見の違いも楽しめるように両極端なシルエットで作るなど、あえてそういったデザインワークをしています。
――防具に備わったスキル関連についての設定は、どのような過程で調整されているのでしょうか。
藤岡　初めにスキルに関するアイデアをみんなから集めて、まずはそれを1人で調整していきます。そのあと、採取系で役に立つスキルは序盤に入れようとか、終盤はモンスターとのやりとりに役立つスキルを入れようとか、細かい部分をみんなで決めていく流れですね。
――このモンスターの素材から作る防具だったら、こういうスキルを持っているだろうとか？
藤岡　そうですね。モンスターから感じるイメージを意識したものを1番目に入れつつ、ゲームの進行状況的に入れたいスキルを2番目や3番目に仕込んでいきます。ただ、計算して作りすぎると、それはそれでおもしろくないので、アクセント的に意外なスキルを入れたり、発動するにはスキルポイントが少し足りないけど、少し工夫すれば発動できるようなバランスにしたりします。
辻本　スキルについては、実際にプレイしてコーディネートのパターンを試してみないと、なかなかベストのさじ加減が見えてこないんですよね。
藤岡　アクションゲームだからというのも大きいと思うんですけど、防具を作るために必要な素材集めの難易度もかかわってくるんですよ。例えばディアブロス10頭とクルペッコ10頭だったら、狩る際の重圧はまったく違うじゃないですか。だから、ディアブロス10頭を狩った人には、それなりのものを返してあげたいんですよね。そういう感覚的な部分も含めて、最初に考えるゲームバランスは、意外とどんぶり勘定でやっている部分もあります。もちろん、方向性を考えて調整をしているわけですが、バランスの振り幅にゆとりを持って、そのなかに意味を持たせていく感じですね。作る側としての計算と、遊ぶ側の遊び方の幅のせめぎあいは難しいので、開発終盤には意見が衝突することもあります。
辻本　そういった話し合いや調整にかける時間は、かなり長くとりますね。これは『MH』シリーズに限らず、カプコンのタイトル全般にいえることですけど。
――ゲームに命を吹き込むという意味では、その最終調整が重要になってくるということですね。
藤岡　作る側として、開発中にいろいろな思想を入れ込んでいくんですが、それがうまく生きるかどうかは、最後のバランス調整しだいなんですよね。思想がうまく生かされていなかったり、思想のせいでバランスが崩れていたりしたら困るじゃないですか。入れ込んだ思想がいい方向を向くためには、しっかりとバランスを調整することが大事なので、とにかく時間をかけています。
――例えば食事の効果やスキルなどは、新しい作品ごとに見直して数値やパラメータを調整する感じですか？
藤岡　何百時間も遊ぶとパターンがわかってくるので、毎回見直して「今回はこう変えよう」という部分を意図的に入れています。遊び方の幅をどんどん広げていきたいんですよ。シリーズの初期の頃は「こう遊んでくれ」みたいな、自分達の勢いだけでやってましたけど（笑）。
辻本　このあたりは、ここまでシリーズを重ねてきたからこそ打ち出せることだと思っています。
――『MH3（トライ）』では、防具をシリーズで揃えたときのスキルのバランスが非常にいい形で設定されているという印象を受けました。
藤岡　一式揃えたときの嬉しさは、しっかりと残すようにしています。基本的には、何を装備すればいいのか迷ったら、「シリーズを一式揃えれば大丈夫」というイメージで調整しています。
辻本　ちなみに初代『MH』はスキルポイントではなくて、特定の防具の組み合わせでスキルが発動するシステムだったんです。この仕組みだと、「これとこれを着てください」と、完全に防具の組み合わせを限定してしまうので、もっと自由にしたいと思って『MHG』からはスキルポイントにしたんです。
――遊び方の幅で考えると、『MH3（トライ）』で追加された「お守り」が印象的です。どんな効果が付くかわからないギャンブル的なランダム性や、防具のコーディネート以外でスキルを発動させるというユニークな仕組みでしたが、どのような経緯で生まれたのでしょうか？
藤岡　シリーズを重ねるごとにスキルの要素がどんどん増えていって、全部のスキルを防具だけで吸収するのが難しくなってきた部分もあって、お守りという要素を追加しました。防具を選ぶ際に、どうしてもスキルは重要な判断材料になるので、コーディネートの幅を狭めてしまうことにもなりうると感じていたんですよ。最初はシリーズ防具を揃えるという遊び方でいいと思うんですけど、慣れてきたら自分なりのコーディネートの部分や遊びの幅みたいなところまで、目を向けてもらいたいんですよね。そんなとき、お守りを付け替えるだけでスキルが発動してくれたら便利じゃないですか。それとは別に、奇跡的に強力なスキルが付いて「来たー！」という喜びを味わえたり（笑）。意図としては、スキルのフォローという面と、ギャンブル的な楽しさを合わせた感じです。システム的には、いいスパイスになったんじゃないかと思っています。

辻本氏&藤岡氏のお気に入り防具

開発スタッフの好みの防具をクローズアップ

インタビューで話題にのぼった、2人のお気に入りの防具や、強い印象を持つ防具をチェック。特徴的なディテールはもちろん、細部のデザインにも注目してほしい。



ラギアシリーズ

辻本氏の一番のお気に入り。『MH3（トライ）』を象徴するモンスターであるラギアクルスの素材で作られており、多くのハンターが憧れる一品。青を基調として洗練されたフォルムは、従来のシリーズ作品とは違う新たなデザインの方向性を示している。





バンギスシリーズ

素材となるイビルジョーのイメージからか、雄々しく凶暴なイメージを受ける。藤岡氏のお気に入りの1つで、プロレスラーのようなフォルムが特徴。腰の部分のチャンピオンベルトのようなデザインも印象的だ



ヘリオス／セレネシリーズ

こちらも藤岡氏のお気に入りで、ナバルデウスの素材から作ることができる。女性用は神々しいデザインで、身にまとうことで女神のような姿となる。白を基調としており、着まわしがききやすいというのも人気の理由だろう。



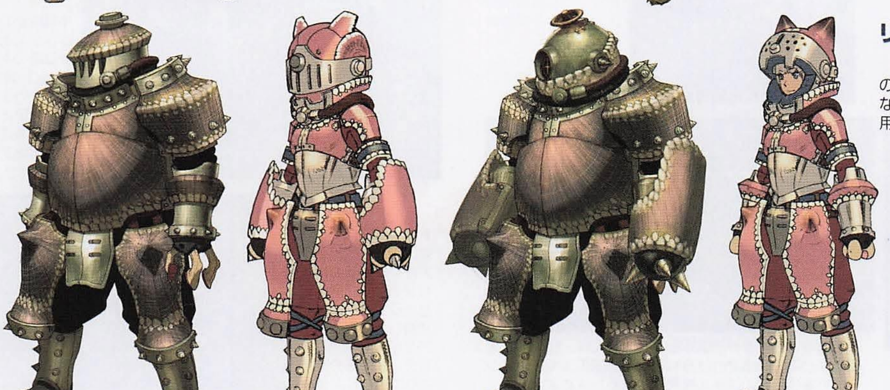
ルドロスシリーズ

ロアルドロスやルドロスの素材から作れる、エスキモーの衣装のような防具。『MH3（トライ）』の防具のなかでもファッション性が高く、ある意味カジュアルなフードやコート感覚でコーディネートできるのも魅力だ。



レイアシリーズ

深緑のどっしりとした装甲が特徴的な防具。「陸の女王」との異名を持つリオレイアの素材が用いられている。『MHP 2ndG』までのデザインからブラッシュアップされ、より凛々しい印象が強くなった。



リノプロシリーズ

腹の部分の膨らんでいる装甲と、ひざから上の部分の装甲が腰パーツとなっており、これを外すとスリムな印象になる。女性用剣士タイプの頭パーツは、女性用としては珍しいフルフェイスタイプとなっている。

男女のデザインの違いに注目

リノプロシリーズを見るとわかるように、同じシリーズ防具でも、剣士タイプとガンナータイプ、男性用と女性用の違いは随所に見られる。男性用は素材となるモンスターを象徴するような装飾を施す方向性で、女性用はかわいさを重視してコーディネートをしやすいデザインとなっている。

イベントクエスト攻略 **最終回** **素材集めや腕試しにイベントクエストを活用しよう!**

EVENT QUEST



イベントクエスト攻略の最終回となる今回は、5つの狩猟クエストを一挙に攻略。「電撃」とのコラボレーションクエスト「電撃の蒼き双渦!」も攻略しているのでチェックしておこう。

イベントクエストスケジュール 9月24日〜10月17日に開催されるイベントクエストをチェック!

電撃ゲームスがイチオシするクエストは「電撃の蒼き双渦!」。HR40から受注&参加ができ、素材を集めれば太刀の「ライトニングワークス」を生産可能だ。また、「すべてを飲み込む口!」と「世界を喰らう者」は、普段は遭遇できない巨大な大型モンスターを狩猟できるクエスト。どちらもキングサイズに認定されるので、ぜひ挑戦してみよう。

●開催されるイベントクエストと参加&受注条件 ※1

月	日	クエスト名	条件
9	24 25 26 27	ドスジャギィ4頭の連続狩猟	HR1以上
		ファミ通・大角と巨鎚の激突!	HR18以上
		灯魚竜2頭の狩猟	HR31以上
		?????	???
		天に業火、地には吹雪 ④	HR51以上
	28 29 30 1	古代鮫を狩りつくせ!	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟	HR40以上
		紅蓮の宴! ③	HR40以上
10	2 3 4 5	水没林の釣り祭り!	HR9以上
		武装戦線・男たちの勝負!	HR9以上
		孤島のたまご祭り!	HR31以上
		電撃の蒼き双渦! ①	HR40以上
		恐暴の宴	HR51以上
10	6 7 8 9	孤島の納品祭り!	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟!	HR9以上
		すべてを飲み込む口! ②	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班!	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟	HR51以上
	10 11 12 13	ドスジャギィ4頭の連続狩猟	HR1以上
		ファミ通・大角と巨鎚の激突!	HR18以上
		灯魚竜2頭の狩猟	HR31以上
		?????	???
		世界を喰らう者 ⑤	HR51以上
	14 15 16 17	古代鮫を狩りつくせ!	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟	HR40以上
		?????	???

※クエスト名に番号(①、②、③、④、⑤)が付いているものは、今回攻略している記事(攻略1、2、3、4、5)の数字と対応しています。

イベントクエストで素材を集めよう!!

イベントクエストは、そこでしか入手できない素材が手に入るほか、特定の素材が入手しやすい。下で集めやすい素材と特定の素材で生産できる武具をまとめているので、集めたい素材があったら繰り返しプレイしよう。

●新しい武具が生産できるクエストと入手できる主な素材

クエスト	主な入手素材
孤島の納品祭り!	黒真珠、マカライト鉱石
古代鮫を狩りつくせ!	古の鮫チケット、古代鮫の皮
ドスジャギィ4頭の連続狩猟	ドスジャギィの頭
水没林の釣り祭り!	カクサンデメキン、バクレツアロワナ
ロアルドロス2頭の狩猟!	黒真珠、巨大真珠
幻のウラガンキン	さびた塊
孤島のたまご祭り!	さびた塊、太古の塊、勇気の証
灯魚竜2頭の狩猟	高級お食事券
水没林の大連続狩猟	黒い水晶チケット
恐暴の宴	黒い竜革チケット、恐暴竜の宝玉
海の王と空の王の狩猟	海竜の蒼玉、火竜の紅玉

※:赤字は武具の生産素材

シャークキング



必要な素材 古の鮫チケット

ジャギィフェイク



必要な素材 ドスジャギィの頭

シャドウアイ



必要な素材 黒い水晶チケット

ブラックレザーパンツ



必要な素材 黒い竜革チケット

攻1略 電撃の蒼き双渦!

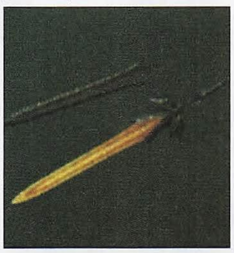
クエストデータ						
メイン	ラギアクルス2頭の狩猟	指定地	水中闘技場	環境	安定
サブA	ラギアクルス1頭の狩猟	種別	狩猟	契約金	2250z
サブB	なし	時間	50分	報酬金	11400z

水中闘技場で、ラギアクルス2頭を狩猟するクエスト。ラギアクルスは、最初に1頭が出現しており、狩猟すると2頭目が出現する。また、水中闘技場では撃龍槍を使用できるが、使用後は約10分間経過するまで使えなくなる。報酬素材では、デンゲキチケットが手に入る可能性があり、その素材からライトニングワークスを生産できる。そのほか、入手が難しい海竜の蒼玉も集めやすい。

●入手できる主な素材

デンゲキチケット、海竜の鱗、海竜の鋭爪、海竜の皮、海竜の逆鱗、海竜の高電殻、海竜の尻尾、海竜の上皮、海竜の上鱗、海竜の尖角、海竜の蒼玉、海竜の角、海竜の爪、海竜の背電殻、上竜骨、竜骨【大】、竜の爪、竜のナミダ

NEW ライトニングワークス



◀黄色く輝くまっすぐな刀身を持つ太刀。雷属性が付加されており、同じ雷属性の太刀である神雷斬破刀攻と比べて、スロットが1つ多いこと、素材的に作りやすいことが利点となる。



▲この武器が有効なのは、チャナガブル、ナバルデウス、リオレウス、リオレイアなど、雷属性が通りやすいモンスターだ。



▲スロットの空きが2個あるので、名人珠、猛攻珠、光避珠などの装飾品を付けられる。装飾品のスキルポイントも考慮してどのスキルを発動させるか決めよう。

POINT 酸素玉で長期戦に備える

このクエストは長期戦になりやすいので、酸素玉を持ち込んでおくと立ち回りやすい。それに加えて撃龍槍を積極的に利用し、狩猟時間の短縮を計ろう。なお、ラギアクルスは疲労状態を見極めにくいので、威嚇を多く行う状況を見逃さずに一気にたたみかけよう。



◀撃龍槍のスイッチは水底にある。4つある槍の中央あたりにシビレ罠を設置し、罠にはめてラギアクルスを足止めしたらすぐに海底まで潜って撃龍槍でダメージを与えよう。



▶水中二段体当たりは、頭側か尻尾側に大きく移動すればかわせる。1回目の体当たりでハンターを通過したあとにラギアクルスを視界にとらえ、2回目の体当たりに対応しよう。

※掲載されているデータはすべて編集部調べによるものです。

※1:イベントクエストをプレイするためには、ネットワークにつなぐ必要があります。また、ネットワークモードは有料サービスです。イベントクエストの開催時間は、毎日昼12:00〜深夜4:00となります。条件に記載されているHR(ハンターランク)は、街のクエストをクリアしていくことでポイントを獲得し、ポイントが一定以上たまるとハンターランクが上がります。イベントクエスト、闘技大会クエストの開催スケジュールは変更の恐れがあります。ネットワークに関する詳細、最新情報は、「モンスターハンター3(トライ)」公式サイト(http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/3/)などをご覧ください。

攻2略 すべてを飲み込む口!

クエストデータ						
	メイン	チャナガブルの狩猟	指定地	水没林	環境	不安定
	サブA	チャナガブルの提灯破壊	種別	狩猟	契約金	550z
	サブB	チャナガブルの一本釣り	時間	50分	報酬金	5600z

チャナガブルを1頭狩猟するクエストで、報酬で入手できる素材は通常のクエストとほとんど変わらない。ただし、このクエストに出現するチャナガブルは体がかなり大きいため、通常のサイズのときよりも攻撃がかわしにくい。



▲体が大きいぶん、攻撃範囲も広くなる。攻撃をかわすときは早めに回避行動をとろう。

●入手できる主な素材

提灯球、灯魚竜の皮、灯魚竜の棘、灯魚竜のヒゲ、灯魚竜のヒレ、麻痺袋、竜のナミダ

POINT 普段よりも早めに回避行動に移る

クエストが開始したら、エリア4の釣りポイントで釣りカエルを使い、地上に釣り上げると狩猟しやすくなる。攻撃を仕掛けるときは、チャナガブルが攻撃を繰り出したあとの隙に斜め前方、または斜め後方から攻撃し、転がり攻撃の予備動作を見たらチャナガブルの前方か後方に移動してかわそう。こちらに振り向いたときは、早めに側面に移動しておかないと突進を食らってしまうので注意。振り向き始めたらすぐに回転回避を2回使って側面に回り込もう。水中でも立ち回り方は同様で、振り向く動作に集中して側面に回り込んでおけばいい。



▲斜め後方から攻撃中に尻尾振り攻撃を繰り出されたら、側面に移動してかわそう。



▲吸い込みは水底に移動してかわし、飛び出しかみつきを警戒して離れておこう。

攻3略 紅蓮の宴!

クエストデータ						
	メイン	火竜、爆鎚竜、炎戈竜の狩猟	指定地	火山	環境	安定
	サブA	なし	種別	狩猟	契約金	4050z
	サブB	なし	時間	50分	報酬金	41000z

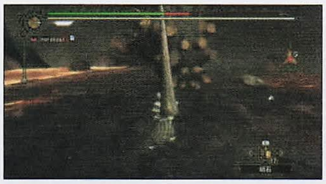
リオレウス、ウラガンキン、アグナコトルの3頭を狩猟する大連続狩猟。それぞれの初期位置は、エリア3、エリア5、エリア7で、1頭狩猟するごとに順に出現する。アグナコトルの狩猟に時間がかかるので、どれだけ早く狩猟できるかがクリアのカギとなる。武器は、ウラガンキンとアグナコトルの弱点となる水属性の武器やアグナコトルに有効なセイバートゥースなどがオススメだ。

●入手できる主な素材

炎戈竜の鋭爪、炎戈竜の堅殻、炎戈竜の尻尾、炎戈竜の上皮、炎戈竜の上ヒレ、炎戈竜の燃鱗、炎戈竜のヒレ、火竜の鱗、火竜の延髄、火竜の逆鱗、火竜の堅殻、火竜の紅玉、火竜の骨髄、火竜の尻尾、火竜の上鱗、火竜の翼膜、紅蓮石、獄炎石、爆炎袋、爆鎚竜の顎、爆鎚竜の堅殻、爆鎚竜の甲殻、爆鎚竜の紅玉、爆鎚竜の骨髄、爆鎚竜の上鱗、爆鎚竜の耐熱殻、竜玉、竜のナミダ

POINT アイテムで狩猟時間を短縮する

2頭同時に出現することがないので、出現するモンスターに合わせて狩猟方法を使い分けるといい。狩猟時間を短縮するために、各モンスターに有効なアイテムを持ち込んでおくこと。リオレウスに対しては、空中に飛んだときに閃光玉を投げて地上に叩き落としていこう。ウラガンキンに対しては、疲労状態になったときにシビレ罠にはめて一気にたたみかける。アグナコトルに対しては、地上に潜ったときに音爆弾を投げて足止めをしたり、肉質が硬くなったときに落とし穴にはめて肉質を軟らかくしたりと、アイテムを使って狩猟をしやすくしよう。



▲ウラガンキンは、離れていると転がり攻撃を繰り返すので、近距離を維持しよう。



▲部位破壊をすると、その部位は肉質が硬くならない。同じ部位を集中攻撃しよう。

攻4略 天に業火、地には吹雪

クエストデータ						
	メイン	氷牙竜、火竜の狩猟	指定地	陸の闘技場	環境	安定
	サブA	なし	種別	狩猟	契約金	4200z
	サブB	なし	時間	50分	報酬金	42000z

陸の闘技場で、ベリオロスとリオレウスを同時に狩猟する。環境が安定しており、ほかのモンスターが出現することはないが、2頭の攻撃が激しく、難易度は高め。武器はどちらのモンスターにも有効な龍属性を選択するのがオススメだ。なお、このクエストでは、報酬素材で竜玉や火竜の紅玉が入手しやすい。

●入手できる主な素材

火竜の鱗、火竜の延髄、火竜の逆鱗、火竜の堅殻、火竜の紅玉、火竜の尻尾、火竜の上鱗、火竜の翼爪、火竜の翼膜、琥珀色の鋭牙、重鎧玉、凍結袋、爆炎袋、氷牙竜の鋭爪、氷牙竜の毛皮、氷牙竜の堅殻、氷牙竜の尻尾、氷牙竜の上毛皮、氷牙竜の棘、氷結袋、竜玉、竜の爪、竜のナミダ

POINT ベリオロスを先に狩猟する

リオレウスは頻繁に空中に飛んで攻撃しにくいので、地上にいることが多いベリオロスを先に狙おう。2頭の動きを把握しながら、ベリオロスが攻撃を繰り出したあとの隙に背後から棘や尻尾を狙っていく。この位置から攻撃するとベリオロスの次の攻撃に対応しやすく、攻撃しながらリオレウスの動きも確認できる。また、棘の部位破壊を達成すると、回り込み時に隙を見せるようになり、2頭の攻撃がかわしやすくなる。立ち回っている際にリオレウスが垂直に高くジャンプしたときは、空中蹴りを警戒して納刀しておくことを心がけよう。狩猟をしばらく続けてリオレウスがヨダレを垂らして疲労状態になったら、リオレウスに閃光玉を投げて足止めし、ベリオロスへ集中攻撃を仕掛けて一気に狩猟しよう。



▲2頭のモンスターが視界の正面に並ぶような位置どりをすると2頭を把握しやすい。

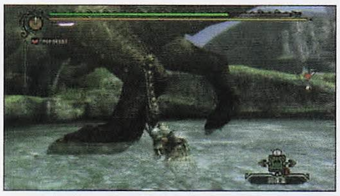


▲炎ブレスは、ベリオロスの裏に隠れて防ごう。ダメージを与えられるので一石二鳥だ。

攻5略 世界を喰らう者

クエストデータ						
	メイン	イビルジョーの狩猟	指定地	孤島	環境	不安定
	サブA	なし	種別	狩猟	契約金	1800z
	サブB	なし	時間	50分	報酬金	18000z

イビルジョーを1頭狩猟するクエストで、クルペッコなども出現する可能性がある。出現するイビルジョーはかなり巨大で、狩猟するとキングサイズに認定される。クリア時の報酬素材で、恐暴竜の宝玉が入手しやすいのが特徴だ。



▲イビルジョーは、リーチが長い武器でもほとんど脚しか攻撃できないほど大きい。部位破壊を狙いたいときは、落とし穴やシビレ罠を使おう。

●入手できる主な素材

恐暴竜の鉤爪、恐暴竜の黒皮、恐暴竜の黒鱗、恐暴竜の尻尾、恐暴竜の大牙、恐暴竜の頭殻、恐暴竜の宝玉、竜のナミダ

POINT ボウガンで弱点の胸を狙う

高い位置にある弱点の胸を楽に狙えるボウガンで挑むと狩猟しやすい。貫通弾を軸にカスタマイズし、さらにシールドを付け、各種攻撃をかわしやすくするためにスキル「回避性能+1」も発動させておくと立ち回りやすくなる。基本的に間合いを保ちながら胸に貫通弾を撃ちまくればいい。左右連続かみつきに対しては、股下を抜けるように移動するとかわしやすい。龍ブレスや体当たりは無理によけずにシールドでガードしたあと、アイテムで体力を回復させよう。



▲胸は両腕のあたりから脚の付け根まで。この位置を抜けるように貫通弾を撃ち込もう。



▲近づかれてしまったら、間合いを離すよりも足もとに潜り込んだほうが安全だ。

コジのボウガン日記（最終回）
（第4話はVol.12のP.129欄外参照）いよいよ、ボウガンにとっての最大の難関、ナバルデウスの狩猟です。ボウガンは、全レベルの貫通弾を撃てるようにカスタマイズし、貫通弾の調合素材と水中バリスタの弾を持ち込みました。とにかくヒゲ（胸）や腹あたりに貫通弾を撃ち込みまくり、エリア3では水中バリスタと撃龍槍をフルに活用。ほとんど迎撃設備のおかげかもしれませんが、撃退に成功して無事にエンディングを迎えることができました。

俺だけの狩られ道



誰にでも忘れられない「俺だけの」狩られ道がある

9月になったら涼しくなるかなぁと思っていましたが、9月上旬はまったく涼しくないですね。せめてどこかに癒しを…というわけでもないですが、今回は『アイルー村』のお話です。

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村		
発売中（8月26日発売）	¥3,990（税込）	
PSP	ジャンル	ETC（アイルーライフ） 冒険
	メーカー	カプコン
	備　考	プレイ人数:1人用（アドホック時は最大4人）

いろいろとモンハンを語るコーナー モンハンなう ハイパー



前回までは『MHP 2ndG』でワイワイとプレイしたりtwitterで雑談したりしていましたが、そろそろ『アイルー村』やらないか？　というご意見をいただいたので、やろうと思いました。そうですよね！　世の中は『アイルー村』フィーバーなのです！　この私こと担当編集の男塾先輩とてプレイしたいわけですから、さっそくゲームショップに走ったのですが、売り切れでした！　どん！

みりんちゃんとムラムラ村

【今回の座談会に参加した電撃の関係者とみりんちゃん】
電撃ゲームメディア主筆・倉西、電撃PlayStation編集長・西岡、電撃ゲームス・男塾先輩、ディアステージ・古川未鈴（みりん）

先輩：おい！　電撃ゲームメディアの偉い人ども‼　『アイルー村』が売り切れて買えなかったけど、ぼちぼち安定的にお店に出荷されるとかそういう情報もあって、楽しみなんでございますよ、エーコラ‼
西岡：また先輩の何に対しての怒りかわからないコントが始まったよ。
倉西：もうね、治んないと思う。
先輩：そうじゃないんですよ！　僕は確かに『アイルー村』をゲットできなかった悲しくてちっぽけな存在かもしれませんがね……天使を発見したんですよ。秋葉原で。
西岡：いよいよ末期症状かもしれないね。
倉西：もうね、治んないと思う。
先輩：というわけで、こんな男やもめのなかに登場しますは、秋葉原のライブ&バー「ディアステージ」で活躍中の歌って踊れるゲームアイドル・古川未鈴ちゃんです！　どん‼
みりん：よろしくお願いしまぁす♥
西岡：おぁ！　青毛（電撃PlayStationの『モンハン』シリーズ担当。婚活中）がいないと思ったら、女の子が！　青毛ごめん‼
倉西：こんなざっくばらんというか適当な空間へようこそ（笑）。
みりん：先輩に誘われて来ちゃいました（笑）。
先輩：なんの因果か僕の本名と同じ姓だったので、彼女にはシンパシーを感じてまして。もちろんそれだけじゃなくて、ステージで歌って踊るみりんちゃんのパフォーマンス力はみなさんにも一度見ていただきたいですね。ちなみにシングルCD 「みりかる☆ファンタジー」はオリコンデイリーチャート8位です！
倉西：普通にすごいじゃん（笑）。え、ゲームとか結構やるの？
みりん：はい！　一応「ゲームアイドル」と言われていますので、それなりにはやっていますね。
先輩：みりんちゃんについては、下の記事でいろいろとまとめるとして…今回は『アイルー村』です！　まだそれほどみなさん進んでない感じですかね？
西岡：誰が一番進んでるのかな？
みりん：私は19日目です。
西岡：俺は26日目。
倉西：あー、俺は30日だ。でも全然進んでないと思うよ。
西岡：日数が経過してるからって、村が賑やかとは限らないですからね。俺、まだイモートいないですよ。
倉西：あ、俺いるから、やっぱり俺が一番進んでることになるなぁ。
みりん：イモート？
西岡：イモートっていうアイルーがいると、マルチプレイで一緒にクエストへ行けるようになるんですよ。どうやったら出ました？
倉西：わかんない。いた。
先輩：おい。
倉西：だって、気づいたらいたんだもん。何をやったらコレが出ました！　っていう経過とか出ないから、いつの間にかあったりするんだよね、このゲーム。
みりん：これはどこに行けばマルチプレイができるんですかね？
倉西：ギルドの外にある船着場だよ。そこで僕から招待します。あ、ムームー（西岡の名前）が先に来た。なんでだよ。
西岡：別にいいじゃないっすか（笑）。
みりん：カラレミチさん？　カラレミチ村？
倉西：いや、村の名前はムラムラ村。
みりん：（笑）。
西岡：どっちかっていったら行きたくない村の名前だよね。
みりん：ちなみに私の村の名前はロッケン村です。
先輩：お、『うみ○このなく頃に』だね！
みりん：怪しいことは起きないので大丈夫です、おそらく（笑）。
西岡：俺の村はガリク村。
みりん：ガリクソン？
先輩：ここでジェネレーションギャップが出ましたね。ガリクソンを知らない年代ですよ。
西岡：じゃあパク・チソンは知ってる？
みりん：知らないですね（笑）。
倉西：そうこう言ってる間に、みんな集まった。これどうしたらいいんだろう。
西岡：パンフレットの交換しましょう。
倉西：お、依頼されてる！
西岡：カラレミチが先かよ……（チッ）。
倉西：なんだよ！　交換してやる‼
西岡：みりんちゃんより先にカラレミチと交換しちゃったよ……感じ悪いなぁ。
倉西：俺だって最初がムームーになって感じ悪いよ！　並べ替えてやる‼
先輩：おっさんども、いい加減にしとけよ。
西岡：俺、ハローキティのクエスト行きたい。
みりん：え！　そんなのあるんですか‼
倉西：ダウンロードクエストはマルチプレイで行けないみたいよ。
みりん：いろいろあるんですね。あ、アイテム交換ですって！　やりたいです‼
倉西：じゃあ黄金魚をあげよう。あと、オオナナホシとかいろいろ。
みりん：すごい！　なんか貴重なものをたくさんもらっちゃった！
西岡：また媚びてますねー。俺にはくれないんですか？
倉西：もえないごみあげるよ。
西岡：このひどいやりとり、先輩、絶対に誌面で書いてね。
先輩：書きました。後世に残ります。
みりん：なんでも交換できるのいいですね。
西岡：レアとか関係ないからね。
倉西：かわいそうだから、いいものあげるよ。
西岡：お！　プレミアアーモンドとか入ってる！　すごい。俺、もえないごみとかタルのフタとか石ころしかあげてないのに（笑）。なんかいい人みたいじゃないですか。
倉西：もうね、編集長じゃなくなったら、人間、角が取れるんだよ……。
みりん：ムラムラ村の畑に来たんですけど、



◀今回、『アイルー村』を一緒にプレイしてくれた古川未鈴ちゃん。秋葉原のディアステージに行けばライブもやってるので、要チェック！

俺たちで狩られ道

ゲームアイドルの底力を見た！

えーと、まさか2回に分けて続くとか思ってなかったのですが、マルチプレイが僕らの想像以上におもしろく、そしていろいろな発見もあって、企画してみて本当によかったと思いました。電プレさんでももっとやればいいのに〜。というわけで、この続きは次回です。

とかなんとか書きましたが、本当に早く手に入れて自分もプレイしたいと思います、みりんちゃんと。

あ、そうだ。今回のゲストの古川未鈴ちゃんですが、急遽お願いしたにもかかわらず、『アイルー村』をかなりプレイしてくださって、本当にありがとうございました。気になったのでいろいろ聞いちゃいました。

先輩：『モンハン』シリーズはプレイしてたの？
みりん：初めてプレイしたのが『2ndG』ですね。クエストはほぼ全部クリアしたくらいはやってます。そのあとWiiの『3（トライ）』を始めましたね。妹がいるんですけど、一緒にプレイしたかったので、Wiiとソフトを2個ずつ買って、姉妹でずっとプレイしてました。これも全部やり尽くしましたね。
先輩：すごい！　『モンハン』大好きじゃないですか！　これは今回お願いしたのも運命的というか、自分の目に狂いはなかったということで。
みりん：そうですね（笑）。ゲームは全般的にいろいろやるんですけど、やっぱり『モンハン』は楽しいですね。
先輩：そんなみりんちゃんから見た『アイルー村』はどうですか？　どんなところが楽しい？
みりん：確かに今までの『モンハン』と比べちゃうと別のゲームかな……って思うところはあるんですけど、私、『牧場物語』とかが好きなので、そういった内容に近いゲームは大好きなんですよ。だから『アイルー村』もすんなり入っていけましたし、すごく楽しいです！　今日もいろいろ勉強させていただきましたし。多人数でプレイできるのがすごいですね。あれはハマりそうです！
先輩：狩りの部分は今までのシリーズとはかなり違うけど、どうでした？
みりん：そうですね、こういうものだと思えば、わりとすんなり。わかりやすいからいいですよね。どちらかというと、釣りとかちょっと地味な行動のほうが、眠くなっちゃったりしますね（笑）。
先輩：なるほど（笑）。といったところで、みりんちゃんは次回も登場です。彼女についての詳細はディアステージ（http://moejapan.jp/dearstage/）まで！　出勤日をご確認のうえ、ぜひご来店ください！

なんかレアっぽいの出ましたよ！　500ポイントゲットです!!
倉西：すごい！
西岡：変な名前の村なのにね。居心地悪い。
倉西：そんなことという人は、採掘とかしないでね。あ、そうだ。うちのマイアイルーのリリーに話しかけてみよう。「誰か来ているニャ。お友だちかなニャ？」いや、別に……。
西岡：ちょっと！　そういうのやめましょうよ！　感じ悪い!!
倉西：プーギーレースやろう。
西岡：いきなり話題を変えましたけど、いいですね。やりましょう。俺はケロケロプーギーを手に入れたので、自信ありますよ。
みりん：けろけろ？
倉西：プーギーはたくさん種類がいるんだよ。
西岡：10匹くらいあるのかな？
みりん：へぇー、集めるのも楽しそう♥
先輩：プーギーレースって自分で操作するんですかね？　楽しそう。
倉西：始めるよ。
西岡：スタートダッシュ決める！
みりん：私も！
先輩：あれ？　倉西さん黒いのですよね？全然遅いですよ？
倉西：まぁ待て。まだ早い。アピール！
西岡：アピールって必要なんですかね？　あ、ゴールした。
みりん：え？　もうですか？　速い。
先輩：倉西さんの、ぐだぐだなんですけど。3位ですよ、よかったですね。
倉西：ビリはコンピューターじゃん。ナメとんの？　西岡、なんかドーピング的なもの飲んだだろ？
西岡：俺、ゲームうまいんすよ。
倉西：わかった。もう1回。
先輩：スタートダッシュ、また遅れてますよ。しかもジャンプ失敗。
西岡：下のほうでなんか酷いことになってますね。見たかったなぁ。
先輩：ちょっとした衝撃映像でしたよ。
倉西：俺、表彰台にいない……。
みりん：西岡さん、うまいですね。
西岡：俺、ゲームうまいんすよ。
倉西：なんか腹立ってきた。
西岡：まぁ、先週末にプーギーレースだけで2時間やってましたから。いろいろ聞いてくださいよ。
みりん：タックルとか効果的なんですか？
西岡：タックルはされるとむかつくからやらないほうがいいです。
倉西：それ攻略じゃないじゃん（笑）。
西岡：タルとか投げられて当たるのは仕方ないんですけど、タックルだけはむかつきます。だからやってほしくないです。
先輩：アンタ、言ってること無茶苦茶だよ。
倉西：あ、俺わかっちゃったかも。
西岡：出た！　倉西さんの「わかった！」が出ちゃったよ。
倉西：まぁ、見てなさい。まずはプーギーを選ぼう。
先輩：なんかドーピングしてません？
倉西：食ってないよ！
西岡：メーメイだ！
みりん：あ！　すごい速い！
倉西：くくく……ついにきた！
西岡：しまった、ジャンプで失敗した。
みりん：でも私が……逃がしませんよ！
倉西：お、同着!?　いや……やった、俺の勝ち!!　すごく嬉しい！
先輩：なんかコツをつかんだんですか？
倉西：いや、別に。
西岡：なんか食ったでしょ!?
倉西：食ってないって！
西岡：みりんちゃんも怪しんでるよ！
みりん：（倉西を蔑んだ目で見つめる）
倉西：やめてよ！　なんもしてないって。じゃあもう1回やろう。
先輩：あ、やっぱり速い。なんかつかんだっぽいですよ。悔しいけど。
西岡：うわー、なんか悔しい。
みりん：負けてしまった……しゅん。
先輩：これってコツはなんですかね？
西岡：ミスをしないことかな。
みりん：あとはコースを覚えたほうがいいと思いますよ。コースごとに特徴が違うので、やり込んだほうがよさそう。
倉西：プーギーとの相性もあるかな。個性が違うから、選ぶの迷う。
西岡：ぶっちゃけ、プーギーレースだけでも何時間でもプレイできる。それくらいおもしろいし、ハマってる。
倉西：変な中毒性はあるかもね。『2ndG』とかにはなかった要素だから、素直に楽しい。こういうのがもうちょっとあってもよかったかもね。
先輩：といったところで、そろそろクエストでマルチプレイをやろうかと思うのですが、思ったよりもプーギーレースが盛り上がったので、スペースがなくなってしまいました。この続きは次回ということで！
西岡：それじゃあ、とりあえず最初はイャンクック行こう！　今日は9月9日（クックの日）なので！

（プーギーレースにて）なんかドーピング的なもの飲んだだろ？（倉西）
俺、ゲームうまいんすよ（西岡）





ダウンロードクエスト「電撃挑戦！」で「電撃の服」を入手しちゃおう!!

本日9月24日の14時から、ついに電撃のダウンロードクエストが配信！　このクエストでゲネポスを2匹以上やっつけることができれば、アイテムとして「電撃の服（右イラストのアイルーが着ている服）」をゲットできるのだ。これはイメージキャラクターのポリタンがそのまま服の形になっているレアな一品！



▲行き先は密林。それなりに長いクエストらしいので、ゲネポス対策だけでなく、連れて行くアイルーの種類もよく考えて選出したほうがよさそうだ。麻痺対策は必須のはず。

▼とはいえ大型モンスターではないので、集中攻撃すればやっつけるのはそれほど難しくないかも。ただし、麻痺には注意が必要。音楽家のアイルーを連れていくといいかも？



最新の『モンハン情報』が満載！

モンスターハンター情報局

MONSTER HUNTER INFORMATION

アイルーのカワイさは正義！ グッズを集めて癒されよう!!

ついに『MHP 3rd』のグッズ化が本格始動！　さらに天井知らずの人気を誇る『アイルー村』のグッズが買えるショップ情報もキャッチ。かわいアイルーグッズがあれば、お疲れのアナタも癒されるかも。



『MHP 3rd』グッズ 「ユクモ村」の温泉宿をイメージしたアイルー（?）グッズが登場!!

ユクモ村の集会浴場に置かれている「アイルーダルマ」をモチーフにした、和風テイストのグッズが続々と登場！　ちなみに『MHP 3rd』のソフト購入は、カプコンオフィシャル通販サイト・イーカプコンでの購入がオススメ。先着特典として「アイルーダルマ開運ストラップ」が付いてくる！



◀集会浴場内のこの場所に、で～んとアイルーダルマが!!

モンスターハンターポータブル 3rd アイルーダルマ（ポリストーン製）

¥1,260（税込）
今後開催されるイベント限定で発売を予定



◀高さ約6cmの手のひらサイズ。陶器のような質感と硬度を持つポリストーンを使用。完全手作り＆手塗りなので味わいのある仕上がりとなった。

モンスターハンターポータブル 3rd ユクモ村温泉手ぬぐい

¥1,050（税込）
9月下旬発売予定



▶赤と白の市松模様が特徴的なこの手ぬぐいは、35cm×90cmの大判タイプ。柄はユクモ村のシンボルであるアイルーダルマと紅葉のマーク。



▼▶手ぬぐいと同じ柄を採用し、赤色の部分は深みのある赤い釉薬で仕上げた逸品。湯のみの底にはユクモ村のシンボルマークが描かれている。

モンスターハンターポータブル 3rd 湯飲み

¥1,050（税込）
9月下旬発売予定



モンスターハンターポータブル 3rd 座布団

¥2,625（税込）
9月下旬発売予定

▲▶アイルーダルマとユクモ村のシンボルマークの座布団。一回り小さめの35cm×35cmサイズなので、椅子の上でもOK。

『アイルー村』グッズ 「モンハンSHOP　ぽかぽかアイルー村」が東京駅に再びOPEN!

キデイランド原宿店で大好評だった「モンハンSHOP ぽかぽかアイルー村」が、東京駅一番街キャラクターストリートに再びオープン！　これまでに発売されたアイルー＆モンハングッズはもちろん、東京ゲームショウで先行発売された一部のアイルー商品も登場予定。さらに、好評だったお買い上げ特典も復活しているので要チェックだ。ショップは9月29日(水)までなので、この絶好のチャンスをお見逃しなく！



お買い上げ特典も復活!

¥1,000以上お買い上げ
【ショッピングバッグ】



¥2,000以上お買い上げ
【缶バッジ】（全5種）

会場のご案内

場所：東京駅一番街 地下1階いちばんプラザ



ハンティングカード 第8弾のキーカードを公開!!

10月22日に発売となる第8弾のキーカードの詳細が判明！　美麗なイラストと合わせて、気になるの能力なども紹介しよう。

モンスターハンター ハンティングカード ブースターパック 暴れ狂う牙

【パック（カード10枚入り）】¥315（税込）
【ボックス（15パック入り）】¥4,725（税込）
10月22日発売予定



▲対戦相手のすべての手札と準備ゾーンのカードを捨てるという、凶暴な能力を持つ。



▲錬気ゲージをモチーフとした能力で、パワー4000以下のモンスターを一撃で討伐！



▲素振りをするハンターを見上げつつ、何やらメモを取っているオトモアイルー。

なーこのアイルーおいかけ日記♥ 『アイルー村』プレイ中で一す！

絶賛プレイ中です『アイルー村』！　村を自分の力で大きくするのも充実していて楽しいですが、やっぱり個性あふれるアイルー達との会話が癒されます♥　かなりデフォルメされているので低年齢層向けかと思っていたのですが、お友達をはじめ男性までプレイしていてビックリ。それもそのはず、売り上げ初動が約25万6000本なんですって！　そのおかげで本作とのコラボレーション企画である、「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村 in ナムコ・ナンジャタウン」の開催が、10月11日(月)まで延長決定！　以前から行きたかったので、この情報は嬉しいですね！　イベント開催中はアイルーの顔をそのままケーキに表現した「アイルー MONブラン」や、イチゴの屋根付き「アイルー村 お菓子のギルド」などが食べられます（これが目当て）♥　さらに、園内ではキティちゃんをモチーフにした服やギルドが手に入るダウンロードクエストが配信中。グッズショップもモチロンあるので、上で紹介している「モンハンSHOP ぽかぽかアイルー村」を逃した人はここでゲットするのもアリ！

コレはキニナル!



◀なーこはブーギーパークが一番のお気に入りです♥

モンハン部 情報局

無料で登録できる携帯ファンサイト「モンハン部」にはファン必見のコンテンツが盛りだくさん！　情報満載かつ部員参加型なので、登録してまったくソンはない内容となっている。さらにイーカプコンで『MHP 3rd』を購入する際にモンハン部に登録してイーカプコンのモンハン専売コーナーから購入すると、「アイルーダルマ 開運ストラップ」のほか、部員限定特典として「ユクモ石鹸」が付いてくる。イーカプコンの会員登録も無料です。

狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi

リアルタイムで……というのは「わがままなので」ということ

どうもですね。どうも順調……ではない気がする、『ぽかぽかアイルー村』です。僕よりあとからはじめた人たちに、進捗的にどんどん追い抜かれている気がするのは気のせいでしょうか？　と感じる理由を書きはじめるときりがないので、とりあえず今回のところは一言で済ませますが、村の仲間を増やさないと！　そのことを軽視していた僕がいけないのではないかと思っております。

さて。今回の「狩られ道亜種」は、大胆にもツイッターのまとめですw　ぜひ！　ぜひみなさん、ツイッターを活用して楽しみませんか？　『ぽかぽかアイルー村』を！　ということをお伝えしたくて、こんな記事にしてみました。ぶっつぶつつぶやいてますよ、えぇ。ここでは掲載していないつぶやきも、けっこうあるくらいです。

3年前、僕は当時大ブームにさしかかっていたブログというものを使って『MHP 2nd』のプレイログを書きはじめました。そして今はツイッターです。「狩られ道」は、常に最新のコミュニケーションツールとともにある！　ということではなくて、やっぱり原点はクチコミなんですよ。「このゲーム、おもしろいよ！」と思ったら、誰かにそれを伝えたくて、誰かとその話をしたいじゃないですか、一刻も早くといいますか、リアルタイムで。そのために最も便利なツールを、その時々で使っていきたいというだけなんですが、楽しい。ぜひ！　@kararemichiをフォローしていただいて、僕のプレイにアドバイスをください！　……いや、えらそうなこと言っても、結局のところはそれなんですけどねorz　えぇっと……今後とも、よろしくお願いいたします。

※文中、@moo_SYUKYUKAIは、電撃PlayStation編集長／西岡のツイッターアカウントです。
※文中、@AOGEYAROUは、電撃PlayStation担当編集／青毛野郎のツイッターアカウントです。
※文中、@（どなたかのアカウント）は、編集部とは無関係などなたかのアカウントです（プライバシーに配慮し、このように表記いたします）。
※文中、RT @……とある場合、@……の方に対する返信として僕がつぶやいているものです。

まだプレイできてないよ！　ちくしょー
2010-08-26 10:53:06
マイアイルーは、かられみち。村は初代トルネコからそうしてるんだけど、ムラムラ村 RT @moo_SYUKYUKAI：村の名前はガリク村にした。
2010-08-26 14:55:39
歩いてるだけでかわいい！　かられみち！
2010-08-26 14:57:14
カルチャーショック！　会議を忘れた RT @moo_SYUKYUKAI：こっちが会議連発の間に進めればいいんだ！＞＜
2010-08-26 15:09:48
ゲームの中でも、かられみちは寝床を選ばない
2010-08-26 15:26:15
このかわいい生き物の名前が「かられみち」というのは不憫な気がしてきたが、もう後戻りしない
2010-08-26 21:04:50
その選択肢はないですなぁw RT @（どなたかのアカウント）：うううむうううう、ぽかぽかアイルー村、見送ろうと思ったけど買おうかな
2010-08-26 23:18:50
日が暮れるぎりぎりに黒いの釣れた！
2010-08-26 23:40:50
いきなり第一戦からクエスト失敗……リリー……
2010-08-27 09:45:54
ランポスの目の前でキノコ採ってた。指示したのは俺。よくこんなで編集長が務まったよorz RT @moo_SYUKYUKAI:ポポに手を出しました？(笑)
2010-08-27 10:03:46
ぜひw RT @（どなたかのアカウント）：@kararemichi　宅も昨日家内宛に届いておりました。今朝方パッケージを見させて頂きましたが、やばすぎます。うーん、家族3人分買うのかな。。。
2010-08-27 12:07:47
やっぱりあげた方がいいのかな？ RT @moo_SYUKYUKAI：みんなに余りもののキレアジしかあげてないけどいいのかな…
2010-08-28 09:19:18
よし！　リリーだ！ RT @moo_SYUKYUKAI：仲良し度上げると服もらえますよ！
2010-08-28 09:25:04
リリー、俺のことは「武器作った」くらいしか言わない。武勇伝がない RT @moo_SYUKYUKAI：グラハム「前いたところは古龍とか大変だったニャ」うん。ほんとに(笑)
2010-08-28 11:04:03
明日のテーマにします、その追求を RT @（どなたかのアカウント）：こちらもリリーのデータを引き継がせてもらいました。何をプレゼントすれば喜んで貰えるのか…
2010-08-28 23:03:52
マタタビかぁ…… RT @（どなたかのアカウント）：やっぱりマタタビが凄く上がりますね
2010-08-29 13:49:48
黄金魚も好きですねRT@kararemichi：マタタビかぁ……
2010-08-29 15:43:53
おー、楽しんでください！ RT（どなたかのアカウント）：@kararemichi 結局、家族全員分のソフトを揃えてしまった
2010-08-29 16:02:16
女子限定ですか？ RT @（どなたかのアカウント）オオナナホシも女の子とかには人気だよ
2010-08-29 21:03:49
オオナナホシ、確か持ってます。試してみます RT @（どなたかのアカウント）：限定ではないかな
2010-08-29 21:10:32
まだっす RT @（どなたかのアカウント）ギルドでかくしたら上位のクエストが受けれるようになるんだ♪
2010-08-29 22:36:38
電撃PlayStation次号の狩られ道黒毛をまとめ中。もうちょいかなぁとは思うけど、エディタを見てる間にクエストに出たくなるんだな､ごめん@AOGEYAROU
2010-08-29 22:41:00
よし。なんとかがまんして黒毛送信。ムラムラ村に戻る @AOGEYAROU
2010-08-29 22:49:45
着替えました。なにげにうれしい
2010-08-30 06:25:50
うちの村にはありますよ！ RT @（どなたかのアカウント）：長老の杖どこいった…？
2010-08-30 14:05:02
直しましたけど、昨日更新したブログのタイトルが『ぽけぽかアイルー村』になってた。死にたい→【ぽかぽかアイルー村】農場は安全！
2010-08-30 15:08:46
でも、カジキマグロも釣れたしな
2010-08-30 17:39:09
採取運★5つ。黄金魚が2匹もいる釣り場や、カジキマグロの姿も！　今日は釣り三昧や
2010-08-31 12:49:36
採取運★5で、黄金魚をどんどん釣る。たいしていいことじゃないのかもしれないけど、しあわせだ
2010-08-31 18:19:55
ちっとも！　リリーから服もらったし！ RT @moo_SYUKYUKAI：電車の中で隣の人に見られる状況でぽかぽかするのはちょっとだけ照れくさい
2010-09-01 10:13:56
あのクエストに2連続で失敗した。チームを鍛える方法を考えたい……編成？
2010-09-01 20:09:37
黄金魚とか、めちゃくちゃ貢いだっちゅうねん RT @moo_SYUKYUKAI：リリーも媚びるようになりましたね！
2010-09-01 23:42:42
ええっ？　今週、もう木曜日なのかい？　ちくちく進めてたはずだけど、なんだかあんまり進んでない気がするよ
2010-09-02 13:34:13
大きい方がもり上がるじゃない（宴）
2010-09-02 18:39:59
さて、リリーの次だ。とりあえず漁場長と農場長はなかよくなりたい。もう一人くらい……ネコバァから誰を雇うか……かなぁ
2010-09-03 05:49:54
目の前に黄金魚がいるのに日が暮れた
2010-09-06 02:41:58
ようやくウルシを呼ぶ。かっこいいな、この服
2010-09-06 10:06:33
ファンゴにキノコぶつけて麻痺らせて剥ぎ取りとか。立派にこなしている
2010-09-06 11:48:26
明日になれば、ピンクがくる
2010-09-06 11:52:42
うっかり忘れていたブーギーをブーギーパークに連れていき、そしてブーギーレースで初優勝
2010-09-06 12:00:53
採取運★2つなのにカジキマグロを釣り上げた。なんかうれしいぞ
2010-09-06 12:19:17
ひさしぶりに宴を開いた
2010-09-06 12:24:21
（倉西誠一／2010091408）

日常と戦場の境界でのひと時

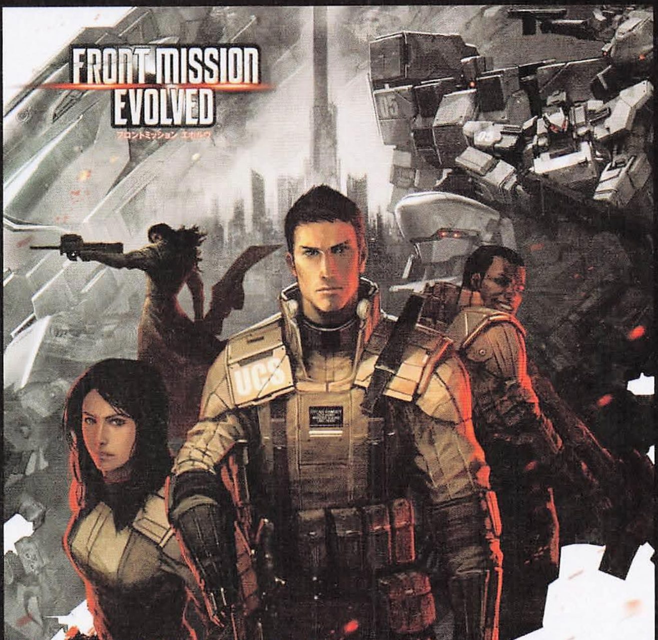




イラスト原案
『FME』プロデューサー 橋本真司氏

「兵士達の休息」

マンハッタンのカフェで、ハフマンバーガーを食べながら休息する兵士達です。テレビではニュース映像が流れています。カフェに銃が置いてあって、外にヴァンツァーと戦車、そしてイエローキャブが見えるミスマッチがおもしろいですね。



FRONT MISSION EVOLVED

DESIGNWORKS HERALD

Vol.4_ 3社融合前の初期デザイン

『FME』のデザインをテーマ別に追ってきた連載形式も今回で最後。ゲーム発売直後に、あえて開発初期に作成されたデザインを公開しよう。『FME』開発に参加する3社それぞれのデザインに注目！

フロントミッション エボルヴ

■発売日：発売中（9月16日発売）■価格：¥8,190（税込）※PC版はオープン価格
■機種：PS3、Xbox 360、PC ■ジャンル：STG（ドラマティックアクションシューター）
■発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Double Helix Games
■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大8人）

デザイン担当のIFSが開発スタート前に作成した試作画

IMAGINARY FRIENDS STUDIO

このページに掲載する6点は、本作のキャラクターデザインやイメージ画作成を担当しているイマジナリーフレンズスタジオ（IFS）の作品。『FME』開発前にデモンストレーションとして描いたもので、実際のゲーム中には登場しない。

DEMO DESIGN YOUNG GUY

東洋系にも見える若い男性パイロット。『FME』に登場する大漢中のユン・テ・ファンに近い雰囲気を持っている。



DEMO DESIGN YOUNG GIRL（OFFICER SUIT）

戦場に出る兵士ではなく、オペレーターか民間人と思われる若い女性。エイミーやピアと同系統の顔立ちをしている。



DEMO DESIGN WOMAN（NORMAL SUIT）

ショートカットが印象的な女性パイロット。上半身のルーズな着こなしはグロリアを彷彿とさせる。



DEMO DESIGN OLD GUY

武勲赫々たる面持ちのベテラン兵士。モーズレイ准将とハミルトン中尉のテイストを合わせたようなキャラクターだ。



DEMO DESIGN DEV FLIGHT UNIT

かなりの重武装を施されたオリジナルのヴァンツァー。多少、フロストのテイストが感じられる。



DEMO DESIGN DEV TANK UNIT

無限軌道ではなく四脚を持つ戦車。ヴァンツァーの技術を応用した新兵器という設定が想像される。



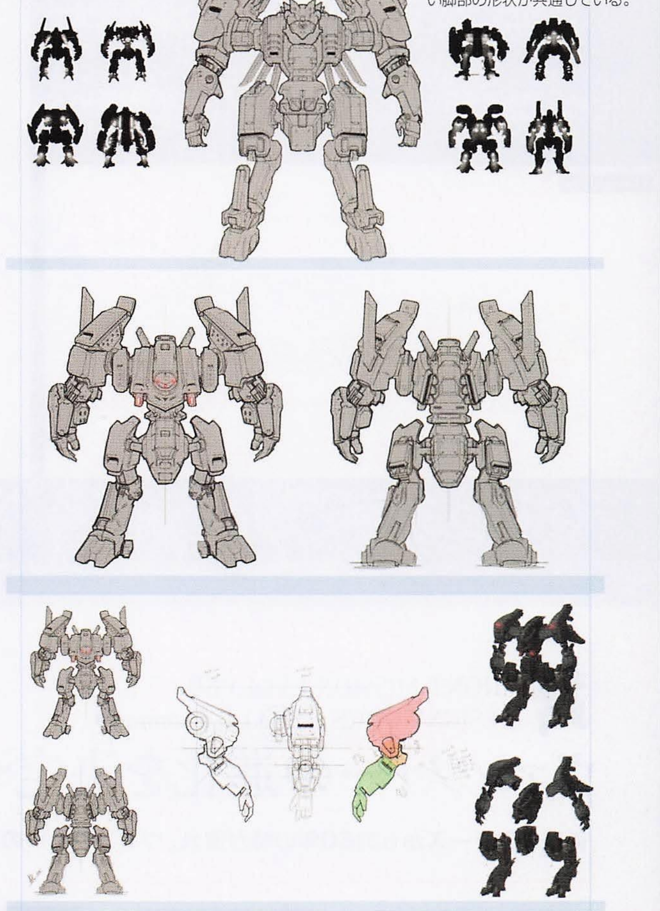
開発担当のDHGは
数多くの新規ヴァンツァーを考案

DOUBLE HELIX GAMES

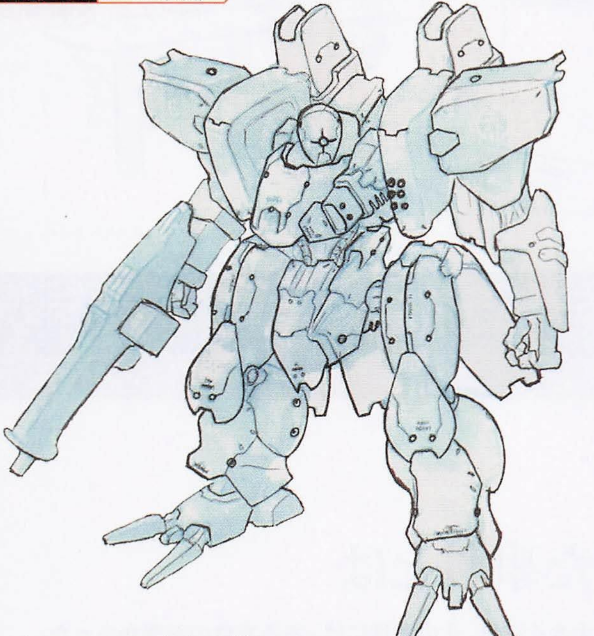
ゲームを開発したダブルヘリックスゲームズ（DHG）は、登場兵器やキャラクターのモデリングも担当している。その際に作成された新しいヴァンツァーのデザインを入手。従来の『FM』シリーズとは一味違った雰囲気が興味深い。

DEMO DESIGN O.C.U.量産機

何種類かの機体がデザインされており、特徴的な肩と、鳥足っぽい脚部の形状が共通している。



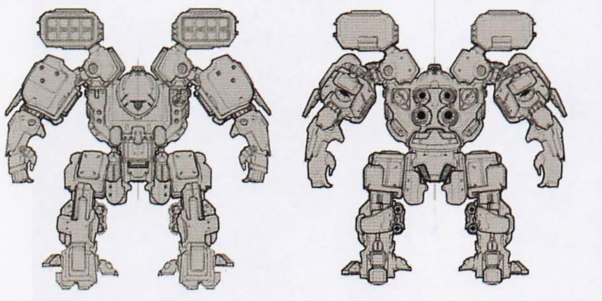
DEMO DESIGN ディラン専用機



主人公ディランの専用機としてデザインされたヴァンツァー。丸顔でモノアイだが、フォルムはゼニスがベースである。

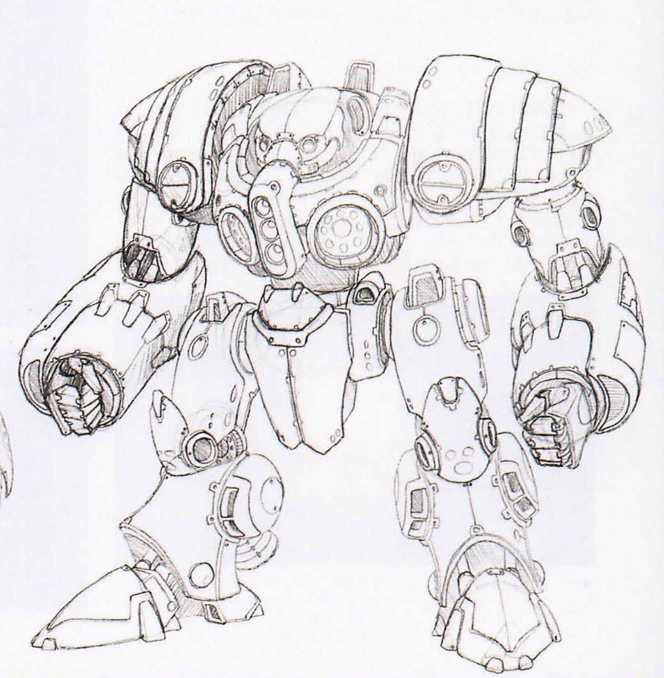
DEMO DESIGN U.S.N.量産機

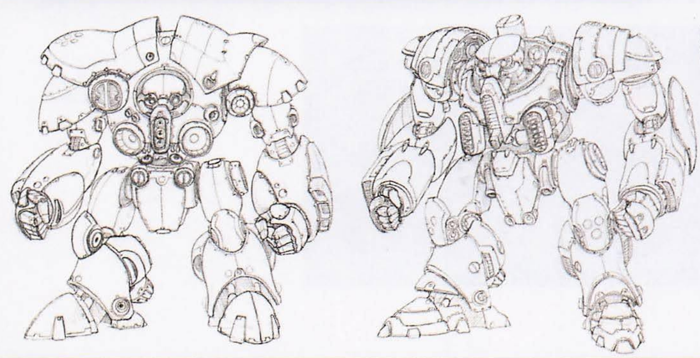
U.S.N.のヴァンツァー。つまり味方の機体としてデザインされているが、あまり頼りがいはなさそうだ。



DEMO DESIGN ザーフトラ量産機

丸みを帯びたアウトラインと愛嬌のある顔が目立つ、ザーフトラのヴァンツァー。パーツが骨太で怪力をイメージさせる。





世界観担当のスクウェア・エニックスでイメージ画の構想が練られた

SQUARE ENIX

ゲームの中核となる世界観やシナリオを担当したスクウェア・エニックスは、デザインよりも文字の創作がメインの作業。そのなかでもグラフィカルな成果物が残るのが、新しい設定をもとに起こされたイメージ画だ。

Concept Art ニューヨークのイメージ



▲前回のインタビューで明かされたとおり、イメージ画のラフスケッチはすべてプロデューサーの橋本氏が作成している。これはキャンペーン冒頭のニューヨーク襲撃後の様子。

Concept Art 戦士達の休息



▲本連載の扉イラストも毎回橋本氏が描いたラフをもとにIFSで作成されている。P.84の扉イラストのラフがこの1枚。『FM』1作目にもこっそり出てきたハフマンバーガーが、ディランの手元に置かれている。

FRONT MISSION EVOLVED
DESIGNWORKS HERALD Column ❶

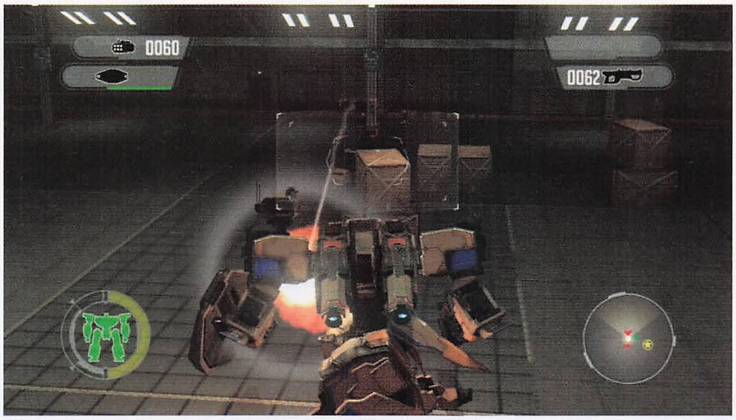
ヴァンツァーの進化を決定づけた事件とは

従来のシリーズから約60年の時が流れ、ヴァンツァーの機動力は大きく進歩。その背景には、ある事件の影響があった。

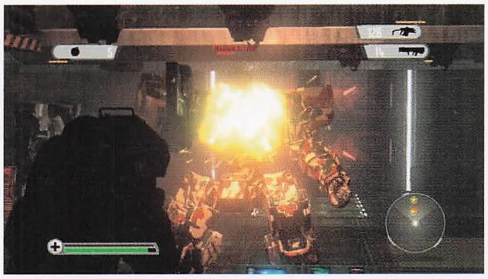
従来のシリーズのさらに未来を描いた『FME』では、ヴァンツァーの機動力が他の性能よりも突出して強化されている。もちろんそれは、過去の戦訓や研究成果を反映した結果ではあるが、それ以上に明確に、22世紀現在のヴァンツァー進化の方向性を導く事件があったことが判明した。

ジャナクプルの悲劇（2116年）

その事件は2116年に発生し、起こった土地の名から「ジャナクプルの悲劇」と呼ばれている。その年にインドで起きた大地震をきっかけに、集団テロが発生。やがて近隣のネパールやアロルデシュにも飛び火する。この事態を受け、国連の提案によってPKFが派遣されたが、テロリストが持つ強力な対ヴァンツァー兵器により、PKFは手痛い損害を受けてしまう。特に徒歩の人間が携行する装備で、初めてヴァンツァーの装甲が正面から貫通されて被害が拡大した。



▲悲劇の発生と軍部や企業の思惑を受けて、ヴァンツァーの次世代規格の議論が盛んになる。それが新型アクチュエーターやMULS－P2の開発へとつながっていった。



▲ゲーム本編にもディランが徒歩で戦いに参加する場面があり、そこにヴァンツァーが現れるシーンも。歩兵の武器も進化したようだ。



◀ゼニス対ディランの戦い。元々O.C.U.のヴァンツァーは装甲以外の部分に重点を置いた設計思想で、テロ鎮圧のPKFでもU.S.N.より被害が大きかった。

FRONT MISSION EVOLVED
DESIGNWORKS HERALD Column ❷

『FME』の世界における宇宙開発史

ビジュアル的にも設定的にも近未来に結びつくイメージを成す軌道エレベータ。そこに至る宇宙開発の経緯を掲載。

歴代の『FM』シリーズ作品では、太平洋上のハフマン島を中心に、アジア、ヨーロッパ、南米などの紛争と騒乱が扱われてきた。そこには権力闘争があり、地球上の資源や領土の争いがベースにあった。しかし時を経た『FME』の世界では、争い、奪い合う対象に宇宙空間が加わっている。現代でも人工衛星による情報収集や天体の探査といった宇宙開発競争が盛んに行われている。当然ながら22世紀の未来では、それが激化し、より直接的な損益にかかわっていると推測される。

◉宇宙開発史年表

年	出来事
2093	インド宇宙機関 (ISRO) が宇宙開発構想を発表
2094	ISROが軌道エレベータ建造を目標に多数の技術者を雇用すると発表
2096	ISROとセンダー社の研究機関が軌道エレベータ用の素材の完成を発表
2100	ISROが軌道エレベータ実験用人工衛星ELSATの打ち上げ実験を開始
2103	調査によりサカタ・インダストリィ社が人工衛星からのリモートコントロール研究の一切をインターゲーンに売却したことが判明する（つまりフェンリルの大もとはサカタだった）
2105	ISROが本格的に軌道エレベータ開発を開始すると宣言。インド洋沖にアースポートを建設
2106	国連が専門機関として軌道エレベータ機構の立ち上げをインドに提案。インドが了承し、ISROを中心とした機関として成立する。インドのアースポートが海賊からの襲撃を受ける。これ以降、たびたび襲撃を受け、ケーブル設置の工事が遅れる
2111	ISROによる軌道エレベータのケーブル設置が完了
2113	ISROにより、簡易ながら静止軌道と地上の荷物の輸送が可能になる
2115	ISROがスーリヤ工業のヴァンツァーを軌道エレベータ建造に採用
2117	MULS-Pの改良を目的としたWAP新規格委員会を国連が設立。宇宙での使用も計画に盛り込まれる
2118	ISROが軌道エレベータで初めて人間を宇宙へ送ることに成功。O.C.U.、U.S.N.が軌道エレベータ建造に着手
2121	MULS-P2が制定される
2125	ISROが赤道付近以外での軌道エレベータ建造も実現可能とのレポートを提出
2126	ISROが赤道付近以外の軌道エレベータ建造の実現性を実験
2130	IRSOが軌道エレベータを予定よりも5年早く完成させる。エレベータは「エク」と名付けられる。落成式では国連参加国すべての代表者が揃った
2131	O.C.U.、U.S.N.、大漢中の共同による軌道エレベータ事業「トリニティ」の建造が開始される。これは ISRO の実験をもとに、赤道付近以外での軌道エレベータ建造実験を兼ねたものだった
2138	O.C.U.、U.S.N.のそれぞれが軌道エレベータの２号機以降の建造を発表
2139	E.C.が２基の軌道エレベータの建造を発表
2140	大漢中が２基の軌道エレベータの建造を発表
2141	O.C.U.、U.S.N.のそれぞれが軌道エレベータ１号機を完成させる
2146	トリニティ事業、事実上の中断
2157	U.S.N.が軌道エレベータ「ランスロット」の建造を開始
2161	O.C.U.が軌道エレベータ「ウルルⅡ」を完成させる
2163	U.S.N.が軌道エレベータ「パーシヴァル」を完成させる
2164	U.S.N.が軌道エレベータ「コンスタンティン」を完成させる
2167	大漢中が軌道エレベータ「天橋１号」を完成させる
2168	トリニティが秘密裏に完成
2169	E.C.が軌道エレベータ「エウローペー」を完成させる
2171	ニューヨーク襲撃

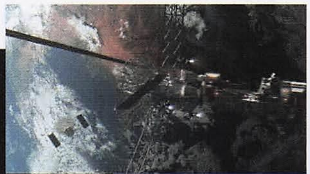


▲『FME』の宇宙開発の象徴となっている軌道エレベータを宇宙空間から見下ろしたオープニングムービー。廃棄されたヴァンツァーの機体が宇宙ゴミとして漂っている。

インド主導で進展していった宇宙開発

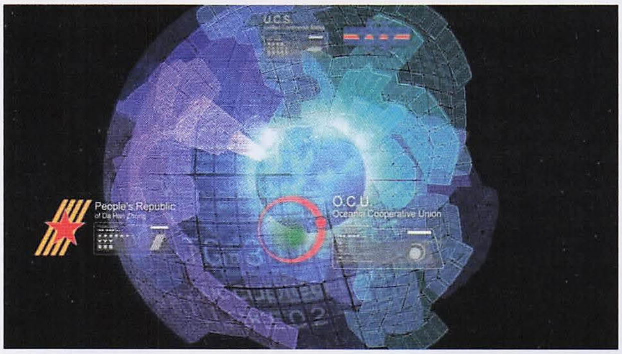
宇宙開発史の最初に登場するのがインド宇宙機関（ISRO）。これは、現代のインドに実在するインド宇宙研究機関が発展した組織だと考えられる。2093年に発表された宇宙開発構想により、インドが大々的に軌道エレベータ研究を開始。それから12年後にはいよいよ軌道エレベータの開発が本格化し、ISROを中心に軌道エレベータ機構が設立された。その建造にはヴァンツァーも投入され、2130年に最初の軌道エレベータが完成する。

▶21世紀初頭の時点で地球の周回軌道上には5,000余りの人工衛星が打ち上げられている。





◀次世代ヴァンツァーはあらかじめ宇宙での運用も想定された設計だったので、軌道エレベータの建造や警備などにも従事していた。



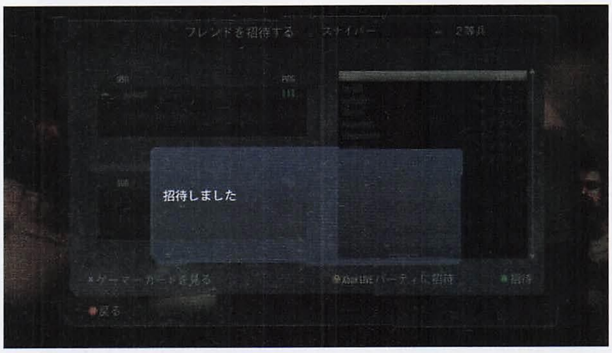
▲ムービー内の勢力図によると、U.S.N.とO.C.U.と大漢中が宇宙での覇を競っているようだ。2131年には、この3勢力共同での軌道エレベータ建造が計画されたが頓挫した。

FRONT MISSION EVOLVED
DESIGNWORKS HERALD Column ❸

マルチプレイ解説&登場ヴァンツァーレビュー

ネットワーク上の猛者と戦うマルチプレイ。その成長の仕組みと登場ヴァンツァーの性能を徹底解説！

マルチプレイには、不特定多数のオンラインプレイヤーと戦ってXPを獲得してランクアップしていくランクマッチと、招待したフレンドと戦うプレイヤーマッチの2種類がある。プレイヤーマッチではXPは入手できないが、2人でも対戦可能なので、マップを覚えたり機体の操作感を確かめたりするのに最適だ。一方のランクマッチは戦いの本番。プレイヤーマッチの成果を発揮してXPを稼ごう。



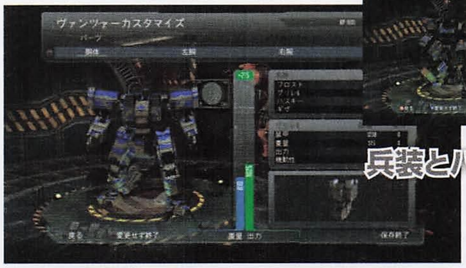
▲プレイヤーマッチでは、参加してもらうフレンドをメッセージなどで招待してメンバーを決定。

XPで階級が上がり、階級によってパーツが増えていく

ランクマッチでは、相手を撃破したキル数などがカウントされ、戦いが終わったあとにXPを獲得できる。マルチプレイメニューの情報センターを確認すると次の階級にランクアップするために必要なXPが設定されていて、それを満たせばランクアップ。ランクアップするとパーツや兵装が増えるので、より戦いやすいセットアップが可能になる。最高ランクは、ランク70にあたる司令官だ。

▶シングルキャンペーンとマルチプレイで共有されるのはデカールのみ。ほかは独立して獲得していく。





兵装とパーツが増える!

◀初期の2等兵から2ランクアップして上等兵になり、グリレ6とハスキーのパーツが追加された。

マルチプレイ登場機体をレビュー!

マルチプレイに登場するヴァンツァーをクロスレビュー形式で2人のレビュアーが採点。なお、初回購入特典で支給されるカームとレクソンは対象外とした。また、PS3専用機のハスキーとXbox 360専用機のウィスクはスペックが共通なので同一機として扱っている。



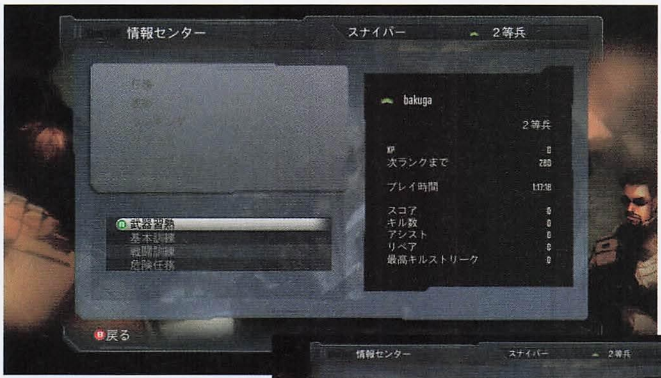
▲PS3版をプレイしたので、レビューはハスキーのもの。

ヴァンツァー	レビュアーA(スペック重視)	レビュアーB(操作感重視)
アナクマ  余剰出力415 装甲計2184 正確性90% 機動性1.1	**80 兵装の選択肢が広い軽量級機体** 各パーツの装甲は薄めだが、機動性が高い軽量級の機体。出力には415と大きな余裕があるので、武器選択の自由度が高い。接近戦よりは、ミサイルやライフルなどの火力重視装備に向いている。	**95 見た目に似合わず高性能なヤツ** 性能的にはゼニスに近いが、胴体の装甲と腕部の正確性を除いたすべての面でアナクマが優れているという意外な高性能機。ぜひライフルを持たせて、神出鬼没のスナイパーにしたい機体である。
ヴィーザフ  余剰出力285 装甲計3178 正確性90% 機動性0.98	**75 オーソドックスで戦い方は武器しだい** 胴体の装甲が比較的厚め。それ以外は可もなく不可もなくというタイプで、戦い方は装備武器しだいだ。腕や脚をパーツ単位で見ても、セットアップであえてセレクトするような性能にはなっていない。	**90 豪快な近接戦闘に持ち込むべし** 装甲が厚いわりに機動性も悪くないので、ヒット&アウェイの近接戦闘を得意とする機体。ただし、ダッシュ性能はフロストに劣る。ホバーを背負って、ショットガンやマシンガンを装備させたい。
炎陽  余剰出力275 装甲計3390 正確性85% 機動性0.95	**75 接近戦向きでホバー脚が魅力** 腕の正確性が低く射撃には向いていない。胴体の装甲が厚めなので、思い切って接近戦タイプに仕上げるといいだろう。ホバータイプの脚はゼフィールのものより装甲が厚いので、こちらを選択したい。	**100 格闘をメインに戦術を組み立てろ** フロストやヴィーザフタイプのやや重量級機体。ただし、射撃が得意ではないので選択肢は格闘かミサイルになる。装甲と機動性のバランスを生かせるのは格闘だ。中長距離のフォローは肩に装備しよう。

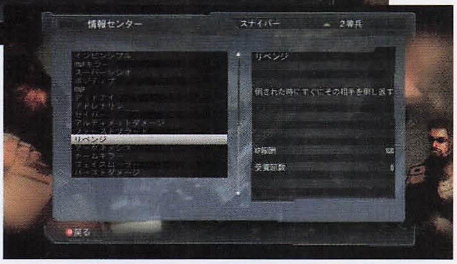
ヴァンツァー	レビュアーA(スペック重視)	レビュアーB(操作感重視)
克黒  余剰出力450 装甲計1713 正確性100% 機動性1.15	**85 正確性が高く射撃向きの軽量機** テラーンに次ぐ軽量機で、装甲が犠牲になっているぶん、機動性が高い。腕の正確性が100%なので狙撃で性能を発揮するだろう。また余剰出力も450と大きく、重いリペアバックパックも余裕で積める。	**75 盾を持ってアイテムを確保** 極端に腕の装甲が薄く、破壊されやすいので盾は必須。ライフルとグレネード、EMPを装備して一撃離脱のアサルトとして戦おう。腕が壊れると戦力半減なのでアイテムなどの回復手段を確保したい。
ギザ  余剰出力155 装甲計4168 正確性90% 機動性0.8	**85 分厚い装甲が魅力の重量級機体** 重量級の機体で、胴体の装甲はトップクラス。出力もトップクラスだが、総重量が大きいため、余剰出力に余裕がない。バックパックで出力を上げるか、格闘用と割り切って使うといいだろう。	**75 機動力には期待せず仁王立ちで戦う** パーツの重量がありすぎてセットアップの選択肢が少ないので、ターボバックパックは必須。接近せずに正面から撃ち合うミサイラーにしよう。スナイパーでもなかなか撃ち抜けない胴体だ。
グラップル  余剰出力135 装甲計4706 正確性75% 機動性0.85	**80 格闘戦に特化された重量級の機体** ギザと同タイプの重量級で、腕の正確性が75%と格段に低いぶん、格闘用として特化されているといえるだろう。バックパックにホバーを選び、ダッシュ値の低さをダッシュ方向の多様化でカバーしたい。	**70 テクニカルな格闘ヴァンツァー** 装甲が厚くて動きが遅いという重量級にありがちな特徴を全部持っている機体。おまけに胴体に比べて腕部と脚部の装甲が厚めと、ややこしい性能を持っている。ダメージを腕で受ける技術が必要だ。
グリレゼクス  余剰出力230 装甲計3419 正確性100% 機動性0.95	**80 中〜長距離の射撃性能に期待できる** 全体的に装甲が厚く、機動性も悪くない。腕の正確性が100%なので射撃メインといきたいが、余剰出力にあまり余裕はない。武器は両腕の銃器やシールドに絞り、肩装備は考慮しなくてもいいだろう。	**70 散らない射撃を最大限に生かす** 装甲と機動性を両立したバランス型。ただし同系統では最も余剰出力が少なく、正確性が高いという上級者向けの機体になっている。マシンガンやショットガンに絞ったセットアップをしよう。

任務と表彰で効率よくXPを稼ぐこともできる

ランクマッチで獲得できるXPには、単純に戦績だけでなく、任務や表彰といった要素もかかわってくる。任務は「アサルトマシンガンで10キルを達成する」といった条件をクリアするもので、階級によって種類は増えていく。表彰は与えられた条件をクリアするのは任務と同じだが、階級の制限がなく、また何度でも受賞できる。優秀なプレイでもらう表彰に比べて、プレイの累計が影響する任務はプレイヤーの腕前よりも計画性がものをいう。



◀任務は武器習熟、基本訓練、戦闘訓練、危険任務のカテゴリに分かれている。武器習熟や基本訓練は、こつこつプレイすれば獲得可能。



リベンジを果たしてXPアップ!

▶表彰されると画面上にタイトルと獲得XPが表示される。リベンジはリスポーン(復活)する場所にもよるので運の要素もあるが、激闘の直後なら相手もダメージを負っている可能性が高い。比較的狙いやすい表彰といえる。

DELL PC INFORMATION

『FME』推奨パソコン「ALIENWARE」もチェック!

PS3とXbox 360版だけでなく、Windows版も発売されている本作。リッチなグラフィックで激しい戦闘が描写される作品だけに、それなりのPCスペックを要求されるが、『FME』推奨パソコンに認定されているデルのALIENWAREなら、デスクトップ型、ノート型ともに快適なプレイが可能だろう。



ALIENWARE Aurora & Aurora ALX

◀Core i7-860とGeForce GTX 460 1GB、メインメモリはDDR3 4GBという構成のALIENWARE Auroraは¥154,980(税込)。Core i7-930、メインメモリ3GBのALIENWARE Aurora ALXは¥169,980(税込)。



ALIENWARE M11x

▶Core i3-330UMにGeForce GT 335M 1GBとDDR3 2GBメモリを組み合わせて¥89,980(税込)。『FME』推奨認定モデルのなかでは手頃な価格で、手の出しやすいモデルとなっている。

ヴァンツァー	レビュアー A(スペック重視)	レビュアー B(操作感重視)
ゼニス  余剰出力405 装甲計2146 正確性95% 機動性1.05	**80 攻守のバランスがいい軽量機** 軽量級の機体で、胴体の装甲や出力が同タイプのなかでは高め。出力にも十分な余裕があり、装備によって近距離から遠距離まで、バランスよく戦える。リペアやEMPでサポートにまわってもいい。	**80 快速を生かした突撃と離脱** 機動性重視で装甲が薄いので、初心者には扱いづらい。ミサイラーやスナイパーとして機体を組んで、エネルギーは離脱用に温存しておくのがおすすめだ。上級者はホバーを背負って高機動アサルトで。
ゼフィール  余剰出力340 装甲計2500 正確性100% 機動性1	**85 脚パーツが豊富なベーシックタイプ** 軽量級と重量級の中間にあたるベーシックな機体で、脚パーツに四脚とホバーのバリエーションがあるのが特徴。四脚はデスマッツより装甲では劣るものの、軽量で追加出力が高く、高性能なパーツだ。	**85 あらゆる機体の基本となる** シングルキャンペーンをやっていれば最も慣れているはずの機体。装甲ではフロストにわずかに劣るが、初心者向きなのは間違いない。EMPを積めば前線の撹乱で活躍できる。脚部は二脚でOK。
デスマッツ  余剰出力280 装甲計4828 正確性90% 機動性0.83	**85 分厚い装甲を誇る四脚の重量級** 四脚タイプの重量級。各パーツの装甲が厚く、特に脚部は抜きん出ており、少々の被弾はものともしない。機動性やダッシュの値が低いので、直線的な戦い方に合わせた装備武器の選択が必要だ。	**60 デメリットが大きい四脚パーツ** 四脚のヴァンツァーは上半身の左右可動範囲が極端に狭く、旋回時は常に下半身ごと移動してしまう。すると水平方向の照準調整が1歩単位になってしまい、微調整ができない。かなり上級者向き。
テラーン  余剰出力465 装甲計1687 正確性95 機動性1.2	**90 ダッシュ性能に長けた最軽量高速機** 最軽量の機体で、装甲は心もとない。脚のダッシュが10と飛び抜けて高く、一撃離脱などの高速戦法に最適だ。豊富な余剰出力はリペアやEMPの積載にあて、回復役として駆け回るのもいいだろう。	**100 長銃身が似合う一撃離脱攻撃機** すっきりしたアウトラインとダッシュゲージの長さを生かして、隠密行動をするステルススナイパーとして大成させたい機体。チーム戦なら肉を切らせて骨を立つバズーカアサルトにするもの魅力だ。

ヴァンツァー	レビュアー A(スペック重視)	レビュアー B(操作感重視)
ウィスク ハスキー  余剰出力190 装甲計4046 正確性85% 機動性0.9	**85 接近戦向きの重量級タイプ** 腕の正確性が低く射撃には向いていないので、重量級のなかでは高めな機動性を生かした接近戦を行いたい。バックパックで出力を上げれば、両腕に高性能なショットガンを2丁装備することも可能だ。	**85 射撃を捨てて広く遠くに** 動きがどっしり安定しているので、ミサイラーとして運用したい機体。両肩にミサイルランチャーとグレネードランチャーを装備して、余った出力を格闘武器に回せば広域制圧向きの機体ができ上がる。
フロスト  余剰出力315 装甲計2911 正確性95% 機動性0.98	**80 装備しだいのオールマイティタイプ** ゼフィールと同タイプのベーシックな機体で、目立つ特徴はなし。装備武器しだいでオールマイティな戦い方ができる。ゼフィールよりわずかに装甲の値が高く、機動性や正確性が低くなっている。	**90 前衛を担うアサルトに最適の主力機** ゼニスのライバル機だけあって、ほぼ同等の性能、操作性だが、フロストのほうが装甲が高いので初心者向き。ホバーを背負って両手に銃を持たせたダブルアサルトで、どんどん突撃するべし。
カバラス  マルチプレイ専用機。キャンペーン時は敵として登場。	**70 汎用性の高いベーシック機体** 装甲や機動性はそこそこで、偏りのないバランス型の機体だが、意外と出力に余裕がない。バックパックにターボやコンボの出力アップ系を選んで、火力重視の装備で出撃させれば最大の力を発揮する。	**80 見た目とのギャップも武器の1つ** 頭が大きく小柄に見えるが、実際は小さくなく中量級の性能。機動性は低めで、兵装の選択肢もあまり多くないので使いづらいかも。アサルトライフルとショットガンで軽量級と撃ち合えば、分がいい。
アポロンの戦車隊  マルチプレイ専用機。アポロンの戦車オリジナル機体。	**95 最高レベルの装甲を持つ格闘専用機** ゴテゴテした外見のとおりに装甲の厚さが一番のウリ。そのぶん重量がかさんで兵装の選択肢が少ないので、何も考えずに格闘武器を持って、装甲が尽きるまで殴りあう熱血ラッシュ攻撃がお似合いだ。	**90 単機よりもチーム戦で本領発揮** シングルキャンペーンでは4人組で登場した機体だけに、単体ではその特性が発揮しづらい。何しろ装甲がやたらと厚いので、ドミネーションやスプレマシーなら、その特性をいかんなく発揮できるはず。


巨大ギルドの精鋭部隊
いざ出陣!



ディレクター・磯部氏
（WAKA 名義でイラストも担当）
描き下ろしイラスト

クーバースの日常

ハンターギルド・ クーバースの旗艦、ゴールデンロアでのひとコマ。ロボのメンテナンスをするメルヴェーユとオペラ達を中心とする「特務」という部署に所属する3人です。レッド達に対する態度とは異なるほのぼのとした雰囲気から、彼女達の内面が垣間見えるような一瞬を意識して描きました。

ソラトロボ Solatorobo —それからCODAへ

熱血主人公と敵対組織のライバルといった魅力的なキャラクターや、本格SFのストーリーなど見どころ満載の『Solatorobo』（以下、ソラトロボ）。今回は作中の服飾文化の解説と、サウンドチームのメッセージをお届け。

Solatorobo Archives
［ソラトロボ アーカイブス］
第６回

DATA
Solatorobo ソラトロボ それから CODA へ ●2010 年 10 月 28 日発売
●通常版：¥5,040（税込）／限定版：¥7,140（税込） ●DS ●A・RPG
●プレイ人数：1 ～ 4 人 ●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：サイバーコネクトツー

World Guide

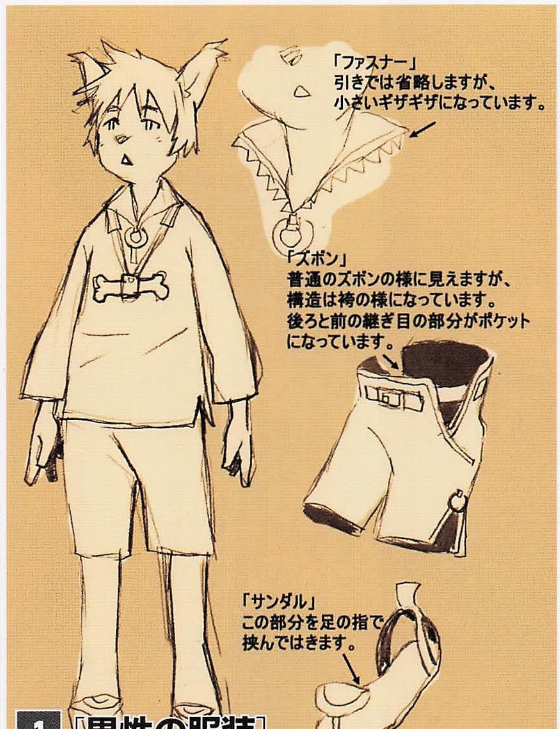
『ソラトロボ』は、細部まで世界設定が作り込まれている。そのなかには、イヌヒトとネコヒトの服装に関する興味深い設定画も多数存在。今回はその資料をもとに、浮遊大陸の服飾文化を解説していく。

設定画から『ソラトロボ』の世界観を探る

シェパルド共和国のファッション文化

生活の形式に合わせたさまざまなスタイル

シェパルド共和国の住人達が着ている服装は、ワンピースやシャツなど、現実世界のデザインに近いものが多い。しかし、彼らにはシッポが生えているため、それをとおすための穴が服に開いているのが大きな違いだ。なお、彼らの服装は職業によって大きく異なる。例えば公務員や軍人など国家組織に所属している場合、服に所属を示す腕章や階級リボンなどが取り付けられ、ひと目で立場が分かる仕組みとなっている。その一方で、元貴族階級の人々は豪華なドレスを身にまとったり、髪を独特なセットにしたりと、ゴージャスな装いをしているようだ。



1 [男性の服装]

設定画解説

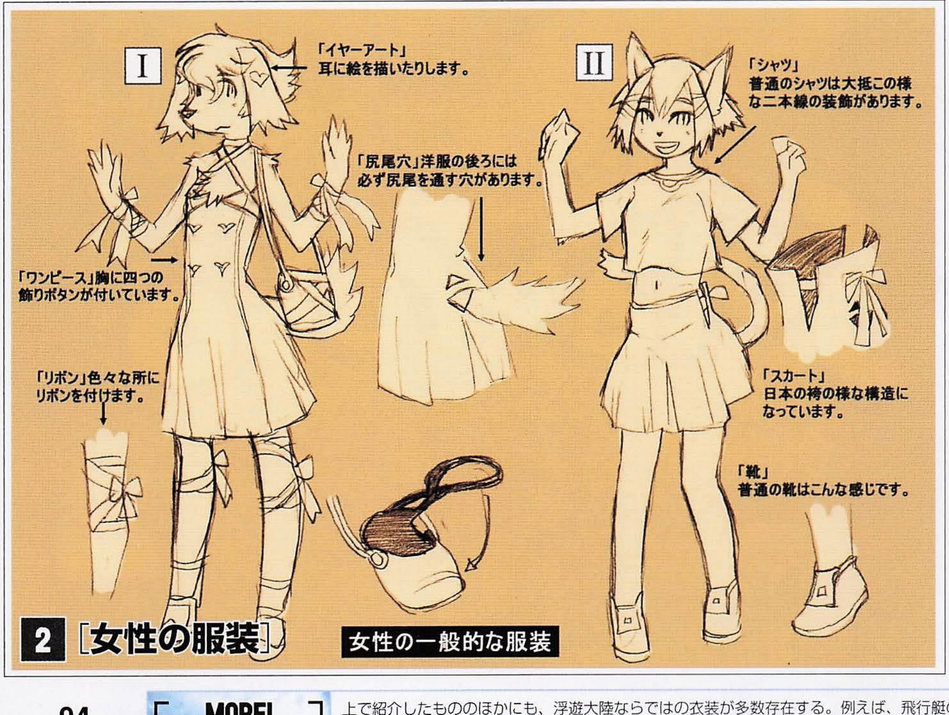
1 ズボンは袴のような構造をしており、体の正面でヒモやベルトを使って留める仕組み。継ぎ目にはポケットもあり、機能性はとても高い。また、イヌヒトの男性が好んで噛むホネをペンダントのように携帯できるホルダーも確認できる。ほかにもガンベルトのようにホネをホルスターに収められるベルトや、裏地に大量の収納スペースが設けられたコートも存在する。

2 シェパルド共和国の女性が着用する一般的な服装。Ⅰ女性イヌヒトのおしゃれ着。ワンピースやポシェットなど、シェパルド共和国では女の子らしい格好が好まれる。胸元や肩に生えている体毛は、あえて人に見せるのが流行のスタイルだろうか。また耳にハートや星などを描くのが流行しており、さまざまなデザインが生み出されている。Ⅱ女性ネコヒトの普段着。シンプルなシャツにワンポイントのラインが入っている。スカートは、ズボンと同じく袴のようにヒモで留める仕組みで、クツはスリッポンタイプ。なお、サンダルを使用する者は男女問わず多いようだ。

3 元貴族階級の服装例。シェパルド共和国は、過去の革命によって貴族主導の政治から民主主義になった。しかし元貴族の一部は、今もなお地域の有力者として権力を持っている。Ⅲ貴族女性のドレス。普通の服に比べて装飾が多く、とてもゴージャスなデザインである。Ⅳ貴族のなかでも、特に奇抜な髪型。貴族の髪型は、カツラではなく地毛であるため、彼らは髪をかなり伸ばしている。セットするときは、作りたい形の風船のようなものを頭に置き、それに髪を巻きつける。

4 シッポをとおす穴には、ファスナー、ボタン、リボンなどアクセントが施されている。一般的な服は、だいたいシッポを出せるように作られているので、自然とさまざまなデザインが生まれたのかもしれない。

5 市販されているクツの裏には、肉球を模した形にゴムがとり付けてある。これはかつて彼らにも肉球があった名残り？　ゴムは細長いものや丸いものなど、複数の形状が存在。クツのデザインやサイズは、種族により使いやすい形が違うのかもしれない。

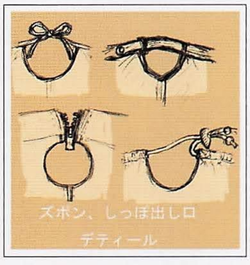


2 [女性の服装]

女性の一般的な服装



3 [貴族の装い]



4 [シッポ用の穴]



5 [ブーツの肉球]

MORE! Solatorobo

上で紹介したもののほかにも、浮遊大陸ならではの衣装が多数存在する。例えば、飛行艇の乗組員は船外作業を行うときに作業用ブーツを履くが、このブーツのクツ底には磁石が埋め込まれており、落下事故を防止できるようになっている。また、飛行艇の乗組員に欠かせないものとして、バルーンベストという救命胴衣もある。これは、一定以下の高度に落ちると、胴衣に仕込まれたバルーンが開いて、その場に浮遊できるというもの。まさに浮遊大陸ならではのアイデアだ。

工夫を凝らしたおしゃれ術

耳やツメといった細部にまで施されたアクセント

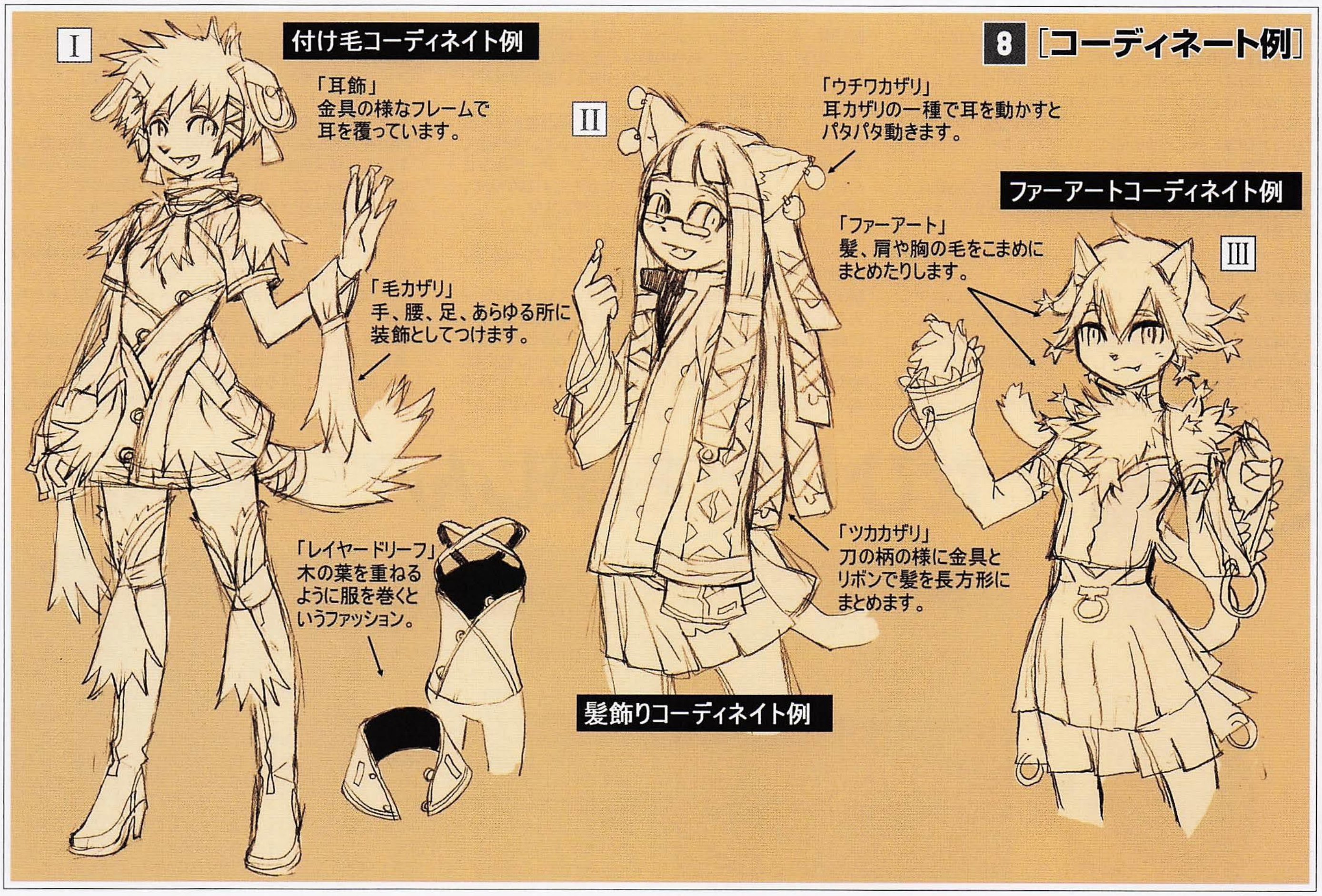




シェパルド共和国は、漫然と衣服を着るだけではなく、人々が好んでおしゃれを楽しむような高い服飾文化を誇っている。この世界におけるおしゃれは、服のデザインだけではなく、髪や耳、そしてツメといった末端部の装飾にまでいたる。イヌヒトとネコヒトには、耳やツメ、キバといった人間とは異なる形状の部位があるが、そのパーツのおしゃれは特に発展を遂げている。例えば、ツメならば「ネイルアート」、キバならお歯黒のように色を塗る「ファングアート」など、さまざまなアレンジ術が存在。その一方で、ピアスやリングといった私達にもなじみ深いアクセサリーも見られる。しかも、「既婚者は左手の薬指に指輪をはめる」といった現代の風習と同様にアクセサリーが使われるケースもある。なお、シェパルド共和国独自の風習として、好きな人のツメやキバに装飾を施して、ペンダントに加工するというものがある。これを身につけるのは、装飾目的ではなく、大切な人を身近に感じるため。このような風習があるために、純粋なアクセサリーとしてのペンダントはあまり需要がない。また現代の人々がペットに付けそうな首輪が、この世界ではアクセサリーとして広く使われているのも興味深い。また髪の毛を染めたり、編んだりすることは総称して「ファーアート」と呼ばれる。髪型をセットする感覚に近いが、全身の毛が利用でき、アレンジの幅は広い。

設定画解説

6 ネイルアートは、ツメに絵を描いたり、ピアスや宝石などをとり付けたりする行為。ネコヒトの方がイヌヒトよりもツメが長く、そのぶん、ネイルアートを楽しむ人が多い。そのためか、ツメに描かれる模様のなかには、ネコヒトが呪術を使うときに描く紋様に近いデザインも見られる。
7 首輪は、主にイヌヒトが利用するアクセサリー。なぜか、チョイワル系を演出するアイテムとして用いられるのだとか。輪っかの太さはベルトのように自在に変えられる。コルセットのように首をがっちり固定するもののほか、メダルや羽根飾りが付いたきらびやかなものなどがあり、デザインは非常に豊富。なかには複数の首輪をはめるツワモノもいる。
8 イヌヒトとネコヒトの最大の特徴といえば、全身を覆う体毛。それを上手にアレンジすることが、おしゃれ上級者の条件である。I 腕や腰などに、「毛飾り」をつけるコーディネート例。毛飾りは首や腰などに付けられるおしゃれさん御用達の万能アイテム。帯のような形状になっており、専用の留め具などで固定している。また、この女性は、シャツの上に薄手のトップスとそれに似たデザインの巻きスカートを合わせて、ワンピースのように着こなす「レイヤードリーフ」という重ね着スタイルを着こなしている。このように、シェパルド共和国独自のファッションコーディネートは多数存在。II 髪飾りコーディネイト例。髪の毛を結って柄模様を作るほかに、ごく普通にリボンを結んだり、宝石などの装飾を付けたりすることも。なお、シェパルド共和国では眼鏡はポピュラーだが、コンタクトレンズは開発されていないという。III ファーアートのコーディネート例。髪の毛や肩にある毛の先を結び、軽やかさを出すようにアレンジしている。このほか、三つ編みやツインテールにすることもあるようだ。



MORE! Solatorobo

シェパルド共和国にも、いわゆる大人の男性が着込むビジネス用のスーツは存在するが、どちらかというとエプロンや胴衣のような形状となっており、現代におけるスーツとはだいぶ異なる印象だ。一方で、レッドやクーバースのメンバーのように、ハンターとして生計を立てている者は、身体にフィットするボディスーツや相手を威嚇するようなハデな衣装を着込んでおり、衣装ひとつをとっても非常に個性が強い。彼らにとっては、目立つことも重要なのかも？

Special Interview

『ソラトロボ』の世界の礎となったゲームサウンド

構想10年、制作3年という長い年月をかけて作り込まれてきた『ソラトロボ』。このコーナーでは、本作の制作にかかわるクリエイターのみなさんに、制作にかける想いや制作の裏話をお聞きしている。今回はご兄妹で本作の音楽を担当する福田考代氏と福田憲克氏のサウンドチームにお話をうかがった。また主題歌のボーカルを担当している「LieN ―リアン―」の三谷朋世氏へのインタビューも合わせてお届けする。

サイバーコネクトツー15周年記念作品



エグゼクティブディレクター
松山洋氏
サイバーコネクトツーの社長であり、ゲーム制作に深い情熱を注ぐ『ソラトロボ』の生みの親。

サウンドデザイナー
福田考代氏
『ソラトロボ』の音楽全般の作曲を担当。オープニングで流れる主題歌の作詞作曲も手がける。

サウンドマネージャー
福田憲克氏
サウンドチームのマネージャー。プログラムや統括など、音楽制作の全般をサポートする。

1枚のイラストから生みだされたオープニングテーマの曲と歌詞

――本作は大変長い年月をかけて作られている作品ですが、音楽制作はいつごろから始まったのですか？

松山洋氏（以下、松山。敬称略） 開発がはじまってすぐですね。ビズラという島のテストステージを作って、そこの曲を書いてもらったのが一番最初の仕事です。

福田考代氏（以下、福田考。敬称略） そうですね。そのテストのあとに、オープニングテーマ制作に入りました。そのとき、松山から「造語を入れて欲しい」というオーダーがありまして。あと、これまでのサイバーコネクトツーの作品のどれとも似ていないモノにしてほしいとも言われたのを覚えています。

松山 このオーダーを出したのは、曲に忘れられなくなるような引きというかフックを入れて欲しいと思ったからなんです。しっかりとしたベースはあるけど、「違和感」というか印象に残る何かが欲しい。それがオープニングテーマでは「造語」になるのかなと考えました。

福田考 歌詞に入っている「リンサヤラ」などの造語については、特に意味はなく、歌って気持ちがいい、キレイな音にしようと思って選びました。

――テーマソングの制作にあたって、何か参考にした資料などはあるのでしょうか？

福田考 曲のイメージは、初期の企画書に入っていたディレクターの磯部が描いたイラストからもらいました。その絵からは、壮大さが感じられて、それでいて空の明るさや切なさも伝わってきまして。その絵の男のイヌヒトが女の子を抱きしめているシチュエーションからインスピレーションを受けて、歌詞を書いていきました。

松山 彼女がインスピレーションを受けたイラストは、企画の初期段階で磯部が描いたイラストのうちの1つです。私が磯部に「この世界は、明るく健康的な世界に見えるけれど、過去に大きな戦争があって、そのバックボーンがちらほら見え隠れしているんだよ」と説明したのを受けて、彼がイメージを膨らませて描いたものです。私は、その完成したイラストにすごく心惹かれて、企画書に大きく貼り込んで、「大人になる前にどうしても知っておいてもらわなきゃいけないことがある」と「ぼくらは、きっと誰かとつながっている」という2つのキャッチコピーを入れて作品のテーマに掲げました。最終的には、これらは採用されませんでしたけど（笑）。

福田考 私も、そのイラストからは強く訴えかけられるものを感じたんです。戦争の影などを意識して描かれているだけあって、このイラストから明るい曲のイメージは出てきませんでしたね。

松山 『ソラトロボ』は、「光と影」や「表と裏」といった相反する要素をはらんだ二重構造になっている作品です。そのため、明るいだけの曲では、ユーザーのみなさんにイメージが伝わりづらくなったかもしれないので、現在の壮大な曲調になってよかったと思います。

――テーマソングを担当する「LieN ―リアン―」のボーカル・三谷さんとは、どのようにやりとりしながら、楽曲の収録を進めていったのですか？

福田考 作詞と作曲はすべて私が担当しているので、2人で缶詰になって作り込む……とかはありません。事前に曲と歌詞を彼女に渡して、歌い込んでもらって、収録の際にスタジオまで来てもらうというスタイルですね。彼女とは長年組んでいるので、歌詞や曲を書いている時点で、ある程度の仕上がりのイメージをつかめます。でも、実際に感情を込めて歌ってもらうと、歌や言葉のパワーを感じて、ぞくぞくっときちゃいますね。

――話は変わりますが、作中におけるBGMの制作に関しては、テーマソングと同様に何か特定の資料をもとに作っていったのでしょうか？

福田考 私の場合はそうです。曲を書くときに仕入れられる情報量は多ければ多いほどいいですね。アイデア段階のカットや武器の設定まで、さまざまなものを見ますよ。特に設定画のイラストを担当している岡部が描く世界観からは、このプロジェクトに限らず、たくさんの音のインスピレーションをもらっていますね。またほかのアーティストとも、よくお話してイメージを膨らませていってます。そうやって制作しているものの最新情報を随時確認しながら作業できるのは、開発内部にサウンドチームがある弊社のメリットだなと思います。

松山 『ソラトロボ』のスタッフは、サウンドチームの楽曲が聴こえ始めると集まってくるよね（笑）。

福田考 みんなスピーカーの前に集まって、曲を聴いたあとには感想を言ってくれました。こういう盛り上がりは、『ソラトロボ』のプロジェクトの特徴ですね。とにかく、熱意を持っている人間が多かったです。

福田憲克氏（以下、福田憲。敬称略） 本作はDSのソフトなので、スタッフは実機だけではなく、生の音源を聴きたいという思いもあったと思いますね。

――DSで『ソラトロボ』のサウンドを表現するにあたり、苦労されたことはなんでしょうか？

福田憲 やはり、容量の問題ですね。トータルで使えるメモリが決まっているなかで、どれほどの部分をサウンドに割り当てられるかはプログラマーと相談して決めていきました。本作は一般的なソフトの平均か、それ以上



ぜひ「音」も楽しんで下さい。

主題歌のボーカルを担当する三谷氏インタビュー

『.hack』シリーズなどで美しい歌声を披露している三谷氏。彼女に本作のプロジェクトへの関わりや、担当した楽曲についての想いをうかがった。

LieN ―リアン― ボーカル
三谷朋世氏
福田考代氏とのコンビによるユニット「LieN ―リアン― 」の歌い手を務める。個人名義ではクラシックやジャズの歌手として活動中。

――『ソラトロボ』の企画を聞いたとき、どのような印象を持ちましたか？

三谷氏（以下、敬称略） 私がプロジェクトについて聞いたのは、まだ構想の段階でした。詳しい物語はわかりませんでしたが、いろいろ想像するうちにすごく期待が大きくなっていきました。

――普段の歌の収録では、福田氏とどのように音楽を作っていくのですか？

三谷 まず、彼女から、曲のイメージを教えてもらいます。さらにイメージを膨らませるために、絵やキャラのイラストを見せてもらって、テーマにあった雰囲気の声を作るようにしています。

――歌い方へのオーダーで、印象に残っているものはありますか？

三谷 「ファンタジーな世界観の作品であることを意識してほしい」というのは聞いていました。これまで歌った作品が、比較的思い詰めたような雰囲気の歌が多かったので、ここで心機一転、気分を切り替えて歌おうと思いました。

――ご自身の歌が入っていない状態の曲を聴いたときの印象はどうでしたか？

三谷 歌詞の呪文のような造語が、とても印象的でした。語呂がいいですし、ちょっと歌ってみたら心地いい感じで。この造語は、イントロなどでコーラスとしても入っているんですが、「言葉だけど歌詞を邪魔しない感じ」がしますね。

MORE! Solatorobo

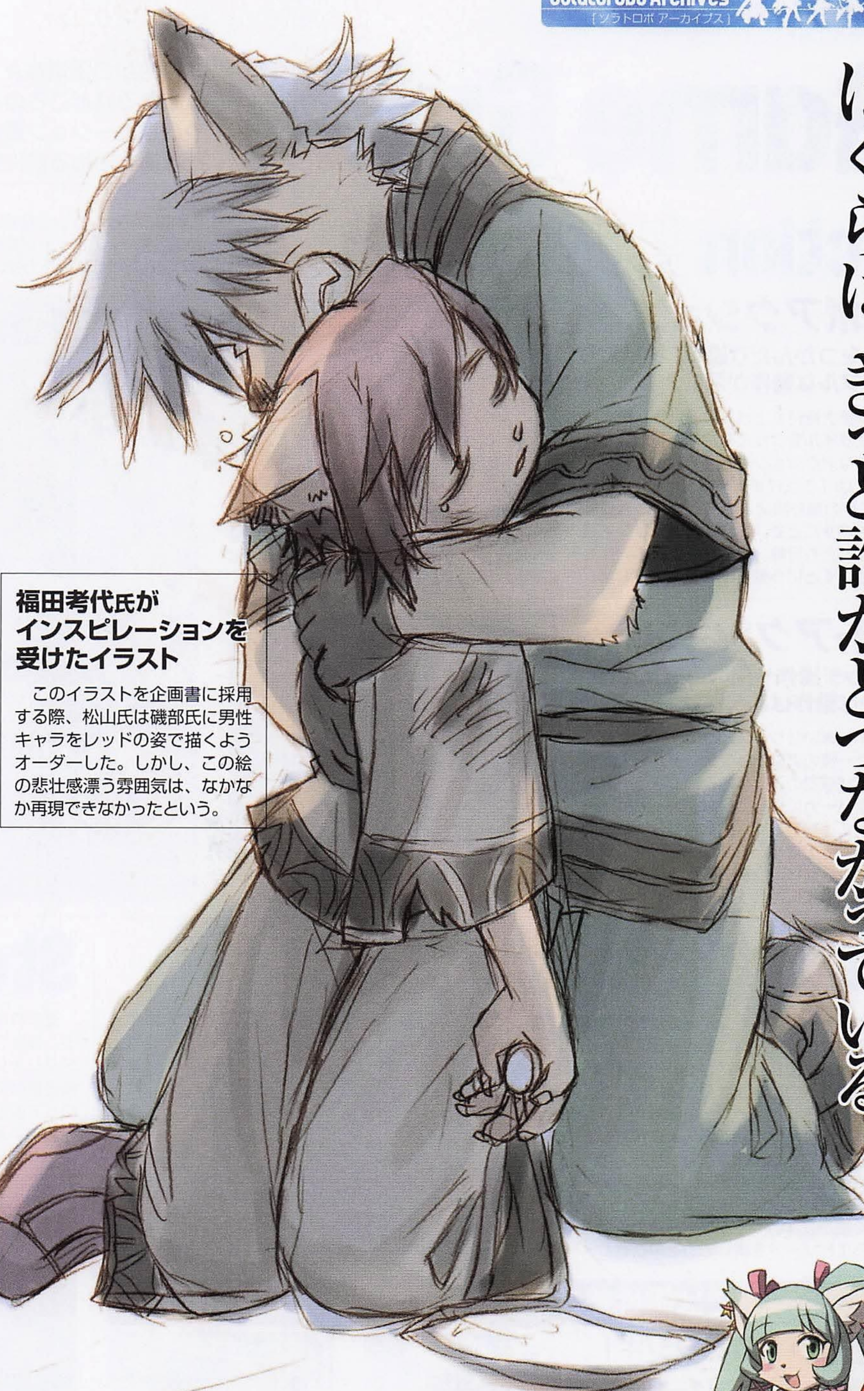
『ソラトロボ』の主題歌に造語を唱える子どもの声を入れたのは、福田考代氏のアイデア。イラストから受けた印象をもとに、子どもが呪文を唱えるような効果音を作ろうと閃いたとのこと。子どもの声はエフェクトの効果と相まって神秘的な雰囲気を出しており、松山氏も感心したそう。ちなみにこの呪文を唱えているのは、当時4歳だった福田考代氏の息子さん。自宅でパソコンに向かって30分以上呪文を唱え続けるという、子役さながらのハードな収録をこなしたそうだ。

の容量を割いてもらえて、とても優遇してもらっていますね。ただし今回は、ボイスも入れる必要があったので、容量を節約するやりくりはかなりしましたね。
福田考　エンジニアには、データ容量を節約するために、「1つの音でいくつかの音をやりくりする」ということを頑張ってもらっています。
松山　ある意味、ゲームミュージックの懐かしい作り方に戻った感じだよね。弊社のスタッフはサイバーコネクトツーに入社する前からゲーム開発をしている人間も多く、福田達はゲームボーイのサウンドの作り方も知っています。その当時の作り方に、近いんじゃないかな。
福田考　DSでサウンドを作るのは、匠の技術といっていいかもしれませんね。それは限られた色数のなかでステキなイラストを表現するアーティストも一緒です。携帯機でも、高い技術がなければ、キャラも背景も作り上げることはできないと思うんです。私は『ソラトロボ』の背景を見せてもらったときに、「すごくキレイだな」ってとても感動しました。このタイトルにかかわったアーティストの方々のことは本当に尊敬しています。

全編フランス語で語られるキャラクターボイスへのこだわり

――レッド達のキャラクターボイスは、どのようにして収録していったのでしょうか？
松山　登場人物が話しているのは、実はフランス語なんですよ。聞きなれない人も多い言葉だと思いますので、耳にしたときの違和感も含めて楽しんでもらいたいです。ただ、担当していただいた声優の方はみんな日本人なので、収録は苦労しました。実際に制作に入ってからは、声優の方には、英語の教材のように、セリフをフランス語で収録したテープを聞いてもらい、独特なイントネーションを把握してもらいました。ただし、フランス語は聞き取りづらい発音も多いので、収録のときもフランス語が堪能な方に同席してもらい、その場で分からない発音を声優さんが確認できるようにしました。さらに、収録した音声データをバンダイナムコゲームス様のヨーロッパ支社に送り、間違ったイントネーションや表現がないかチェックしてもらいました。ですから、フランス語の精度はかなり高いと思いますよ。
福田考　フランス語は、やはり英語と比べるとなじみの薄い言葉が多いですが、言葉の意味は分からなくても、声優さんの演技力で気持ちが伝わってくることがありました。「これ、シナリオにある日本語のセリフとテンションのままだ！」と驚きを味わいましたね。
――最後に、『ソラトロボ』の発売を楽しみにしている読者の方にメッセージをお願いします。
福田考　DSの小さなROMに、80曲以上もの曲を収録しました。シナリオは重厚感のある感動的な物語で、サウンドも聴けばその情景を思い出せるような出来に仕上がっています。ぜひ、物語の結末まで見届けてください。
福田憲　フランス語のボイスや「LieN ―リアン―」のテーマソングなど、いろいろなサウンドが詰まっていますので、全体をとおしてあらゆる音を注意して聴いてもらえると、サウンドチームとしては嬉しいです。ゲームはもちろんですが、ぜひ「音」も楽しんでください。
松山　通常のDS作品とは比較にならないくらい、たくさんの音や情報が詰まった作品です。いよいよ発売まであとわずか。予約を忘れないようにして、発売を心待ちにしていただければと思います！

ぼくらは、きっと誰かとつながっている



福田考代氏がインスピレーションを受けたイラスト

このイラストを企画書に採用する際、松山氏は磯部氏に男性キャラをレッドの姿で描くようオーダーした。しかし、この絵の悲壮感漂う雰囲気は、なかなか再現できなかったという。

――その曲を聴いてから、三谷さんはどのように歌い方を調整したのですか？
三谷　曲を聴いてすぐに、作品の壮大な雰囲気が浮かんだので、イメージをつかむのは苦労しませんでした。ただ、冒険モノで主人公が男の子なので、少し力強い感じで歌い込んでいきました。それを収録現場で相談しながら、私がイメージしている「ファンタジーらしい感じ」に近づけていきました。
――何か収録で楽しかったエピソードがあれば教えてください。
三谷　作中に登場するキャラクターのココナちゃんの曲を歌ったことですね。彼女のようなアイドルの曲は歌ったことがなかったので、ブリブリとした声で限界に挑戦しました（笑）。また曲にはライブ時の歓声が入っているのですが、そのボイスの収録は近くにいた人達に手伝ってもらいました。みんなの力で完成させたという点でも、思い出深いです。
――それでは最後に、読者へメッセージをお願いします。
三谷　『ソラトロボ』によって、これまで「LieN ―リアン―」を応援してくださったファンの方だけでなく、新たなユーザーさんとの出会いもあると思います。そんな多くのみなさんと絆を深めつつ、これから私達も前進していけたらと思います。今後ともよろしくお願いします。

POINT 限定版に同梱されるオリジナルサウンドトラックに三谷氏が歌うレア曲が！

限定版のオリジナルサウンドトラックには、三谷氏が歌う作中のアイドル・ココナの「流れ星☆キラリ」が収録される。この曲はサントラにのみ収録されるレアな楽曲。アイドルらしいとてもカワイイ曲で、これまでの「LieN ―リアン―」の作品とはだいぶ雰囲気が異なる仕上がり。ぜひ、限定版を入手して聴いてみてほしい！



超天空アイドル
ココナ

シェパルド共和国で絶大な人気を集めるアイドルで、ヒットチャート上位の常連。そんなトップスターとレッドは、一体どんな出会いを果たすのだろうか？

MORE! Solatorobo
『ソラトロボ』の限定版に同梱されるオリジナルサントラに収録される楽曲「流れ星☆キラリ」は、ココナが登場するクエストのシナリオ中に登場する「流れ星☆キラリ」という曲の設定をもとに、福田考代氏が彼女をイメージして作詞作曲を手掛けたもの。その曲をスタッフに聴かせたところ大きな反響があり、「歌も入れたい！」という声が上がったのだという。そんな経緯で、ココナはサブキャラクターでありつつも、豪華な歌を持つ印象的なキャラクターとなったのだ。

Game Guide

本格的かつ王道なA・RPGである『ソラトロボ』。ここでは、本作の数ある見どころのなかから、ロボとヒトによるダブルアクションやバリエーション豊かなクエスト、そして物語のプロローグといった本編を始める前に知っておきたいポイントをおさらいしよう。

Action 「ロボ」と「ヒト」の2種類のアクションを使い分けて冒険する

本作のアクションの種類は大きく分けて2つ。主人公・レッドが愛機のダハーカに乗り込んだ状態で行う力強いアクションと、ロボを降りたレッドが行う細やかなアクションだ。ここでは、そんな2つのアクションの違いについて解説していこう。

ロボアクション

モノをつかんだり遠くに投げたりパワフルな動作が可能

コンテナを持ち上げて投げたり、飛んできたミサイルをつかんで投げ返したりとパワフルなアクションを行える。また、ダハーカには「こうげき」や「ちから」など、5つの能力値が設定されており、カスタマイズを施すことで、さらにアクションを強化することも可能。自分好みのロボを作り上げていくという楽しみも味わえるのだ。


▲基本的には、敵のロボを持ち上げて、それを地面やほかの敵に投げつけることで攻撃する。

ヒトアクション

スイッチ操作や周囲の探索など細かな動作はおまかせ

水中を泳いだり、スイッチを押したりといった一部のアクションは、ダハーカから降りた状態でのみ行うことができる。ただし、ダハーカに乗っていないレッドは、敵を倒すことができず、防御力も低くなってしまう。そのため、この状態でのダンジョン探索は危険。迫り来る敵を攻撃でひるませつつ、慎重に行動する必要がある。


▲画面上の光る部分にはアイテムが落ちている。ダハーカから降りれば回収することが可能だ。

CHECK! ロボにはさまざまなタイプが存在



ダハーカ

ほかのロボに比べると小型だが、パワーやスピードは高水準。つかんだり投げたりする能力に優れている。

用途によりパーツを換装できる



フライヤーモード
◀腕が翼の役目を果たし、空を飛行可能。



アングラーモード
▶腕のモリを戦艦に撃ち込んでつり上げる。

パワーアップ



ダハーカMk2（タイプS）

ダハーカの性能を格段にパワーアップさせた機体。下記の3タイプに性能を特化させられる。

好みの戦闘性能を特化させられる



タイプC
モノをつかむ性能に特化。通常時よりも腕を長く伸ばして、遠くのモノをつかむことができる。



タイプR
素早い移動に特化。ダッシュの時間が長くなり、さらにダッシュ中に方向転換することも可能。



タイプG
防御性能に特化。受けたダメージを回復させたり、受けるダメージを半減させたりする能力を持つ。

Quest ハンターのレッドを待ち受けるバリエーション豊かなクエスト

「クエスト」とは、ハンターのレッドが依頼者達から受注できる仕事のこと。モンスター退治、飛行機レース、捜し物など、その内容は多岐にわたる。クエストの難度はさまざまだが、クエストクリア時に得られるポイントを貯めて「ハンターランク」を上昇させることで、より難度の高いクエストを受注できるようになる。なお、ゲームの発売後にはWi-Fi通信を使用した追加クエストの配信が予定されている。追加クエストでは、作中で詳しく描かれないキャラクター達の素顔を垣間見られるエピソードを楽しめるとのこと。



◀クエストではさまざまな依頼人が登場。彼らの依頼を達成することに成功すればクエストクリアとなる。

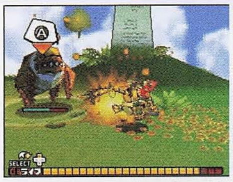
クエストでは個性豊かなキャラクターとの出会いも！

CASE1 「世界のフシギ」



依頼主：クイニィ

謎めいた雰囲気を醸し出すイヌヒト。ダブレン諸島の石碑がある島に向かって、謎多き「記憶の書」を取ってきてほしいというのだが……。


▲フライヤーモードでの移動や敵とのバトルが発生するクエスト。



▲報酬とともに記憶の書を入手。本には何か仕掛けがあるようだ。

CASE2 「パトロール強化」



依頼主：ワッフル

依頼人は、本作と同じ世界が舞台の『テイルコンチェルト』の主人公・ワッフル。彼と一緒に謎の空賊を追うはずが、途中でレースになり……。



▲レースでは、専用の飛行機で空中の特設コースを飛行する。



▲『テイルコンチェルト』のほかの人物との出会いもあるようだ。

Story とあるクエストの最中に謎のネコヒトと巨像に遭遇！

盗まれたファイルを取り戻すという依頼を引き受けたハンターのレッド。彼はファイルがあるという大型飛行艇に単身で潜入し、船内で謎のメダリオンを入手する。その直後に、巨像・ラーレスが雲海より出現！飛行艇は炎上し、謎の飛行物体の群れがレッドを襲う。敵の追撃を振り切って脱出を目指すレッドは、その道中で気絶していたネコヒト・エルを救出する。この2人の出会いが、壮大な冒険の幕開けだった……。

巨像・ラーレスの出現が波乱の事態を引き起こす


◀レッドがメダリオンを手に入れたのとほぼ同時に現れた謎の巨像・ラーレス。その全長は推定5kmと、全貌を視認するのは不可能なほど巨大。この巨像が出現した理由はまったく不明だ。

主な登場人物



レッド
CV：柿原徹也

妹のショコラとともに、ハンター業を営んでいる。口は悪いが、面倒見がよく、根は優しいガキ大将タイプ。



エル
CV：後藤沙緒里

レッドが飛行艇で救出したネコヒト。その後は彼らと一緒に行動するが、旅の目的や素性など謎めいた部分が多い。



ショコラ
CV：阿澄佳奈

メカの扱いや、飛行艇の操縦が得意な女の子。レッドの仕事を、通信によってサポートしてくれる頼れる存在だ。

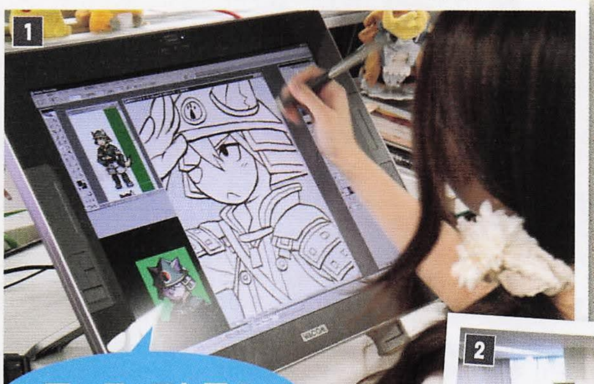
MORE! Solatorobo

本作のサブキャラクターは、上で紹介したキャラクター以外にも『テイルコンチェルト』のテリア姫やシアンが登場するなど、豪華な顔ぶれである。クエストは1度で完結するもののほか、クリアすることで新たなクエストが発生するもの、ロボ同士でバトルする「デュエルシップ」でのバトルなどがあるが、そこで出会える人物は揃いも揃って個性的な人物ばかり。きっとお気に入りのキャラクターと出会えるはずなので、積極的にクエストに挑戦したいところ。

特別企画 作品を生み出した"起源"のありか。「サイバーコネクトツー」ってどんなところ?

『ソラトロボ』開発現場探訪 Vol.2

前回に引き続き、『ソラトロボ』の開発現場に突撃レポート。充実した開発環境やスタッフの意外な一面が見えてきた！







1 2 3 『ソラトロボ』開発環境の充実っぷりに驚き!

サイバーコネクトツーでは、開発スタッフの多くがイラストを描いた経験があるというだけあって、絵を描く機材には特に力を入れている。公式HPの4コマ漫画を手掛けるまめ助氏は、こうした機材でイラストを仕上げる傍ら、2の写真にあるイラストのような、開発スタッフを"ケモノ化した"似顔絵を制作したという（写真はプログラマーの片桐氏）。3の写真のサウンドルームでは、今回のインタビューでお話を伺った福田氏らが楽曲制作を行っている。

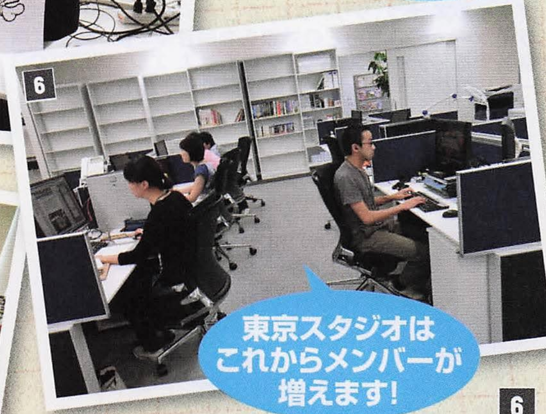




4 5 福岡のマスコットと社長に急接近!

開発室の外の共有スペースには、福岡県の消防・防災・安全のイメージキャラクターである「まもるくん」のポスターが掲示してある。まもるくんはサイバーコネクトツーが制作を手がけたキャラクターで、『ソラトロボ』にもクエストの依頼者として登場する。

社長室にお邪魔すると、部屋の中は松山氏のコレクション兼資料である漫画とアニメDVDがひしめき合うワンダーランドだった。



6 都内の新拠点もいよいよ稼働開始!

今年の夏にオープンした東京スタジオ。取材時は、関東在住のスタッフやインターンシップの学生が作業を行っていた。福岡本社と連携して生み出されるであろう新作にも期待していきたい！



松山氏が語る「サイバーコネクトツー」のゲームの作り方②

ゲーム制作には、時間やお金、人員などさまざまな制約があります。そんななかで「道具がない」という状態になってしまったら、仕事になりませんよね？　ですから弊社では、仕事の道具は可能な限り潤沢に揃えています。それはパソコンのソフトであったり、マンガ、雑誌、ゲームソフト、専門書などの資料であったり、形はさまざまです。私達はゲーム開発時に「あのマンガのこんな場面みたいにしたい」と説明することがあるんですが、この一言で意思疎通ができてしまえば、話は早いんですよ。いくつもの言葉で説明するよりも、1つの絵やシーンのイメージを共有するだけで伝えられるものはあると思いますし。

弊社は、アーティスト達がさまざまな分野を受け持って働いています。そのため、言葉で伝えるよりも、絵や映像でインスピレーションを与えたほうが飲み込みが早いんですよね。その代わり、「資料がないのでできません」という言い訳は通用しませんけどね。社員がそんなこと言ったら、私は「なんで読んでいないんだ！」って怒りますから。マンガを読んでいなくて怒られるのは、弊社くらいじゃないですか(笑)。その逆に、仮眠室など、仕事に必要ないものはまったく置いていません。会社は仲間とともに闘う場所ですからね。休憩時間にみんなで遊ぶくらいなら問題ありませんが、自分が必死に働いているときに、誰かが隣でゲームしていたら嫌な気分になるじゃないですか？　ですから、仕事以外の用途に使うものは置かず、デッドスペースも作らないようにして、仕事に集中できるような環境にしています。

また、私は社員とコミュニケーションをとる際に、「1から10まで全部説明する」ことはしないようにしています。ときには、私の言うことが説明不足で納得できない場合もあると思いますが、それでも「ダメだからダメ」と、あえて理不尽なことを言うこともあります。というのも、いきなり「全部教えて欲しい」と考えてしまうのは、危険な発想だと思うんです。すぐに誰かの説明を求めるということは、話している相手の意図を汲む努力をしていないことだし、自分で考えようともしていないということ。自分で調べて、目で確かめて、自分なりの答えを導くことも大事なことなので、指示を与える際は、本人が考える余地を残すようにしています。

MORE! Solatorobo

本作のキャラクターの多くは、お菓子や調味料など食べ物にちなんだ名前がつけられている。これは、『ソラトロボ』のキャラクターの命名ルールの1つになっているそうだ。例えば主人公のレッド・サハランならば、名字のサハランが洋酒をたっぷり使って使う焼き菓子。妹のショコラ・ジェラートは、姓名がチョコとアイス……といった感じだ。プレイするときは、各キャラクターの名前を見て元ネタになっている食べ物を想像してみるのも楽しいかもしれない。

『テイルズ オブ』を創るヒト。



◉ゲスト：馬場英雄氏

『テイルズ オブ』シリーズに深く関わるゲストを招いて、ライター・れいちんとの対談をお届け！　第1回目は期待高まる『テイルズ オブ グレイセス エフ（以下TOG－f）』のプロデューサー・馬場英雄氏が登場です。

Tales of Graces f
テイルズ オブ グレイセス エフ

■PS3　■守る強さを知るRPG　■バンダイナムコゲームス　■12月2日発売予定　■¥8,379（税込）

祝！『TOG－f』発売日決定!!
いろいろ聞かせていただきますッ！

れいちん：お忙しいなかありがとうございます。『TOG－f』の発売日が決定しましたね！　今日はもういろんなことをガンガンお聞きしちゃおうと思います!!

馬場英雄氏（以下敬称略）；怖いな～（笑）。

れいちん：まず、『TOG－f』を制作することになった経緯をお聞きしたいんですけど、もともと構想はあったんですか？

馬場：『テイルズ オブ』シリーズって発売後にすごい数のアンケートの回答が来るんですけど、『TOG』の場合、続編を望む声が多かったんですよ。あと、PS3でやりたいっていう意見が非常に多くて、そこまで望まれているんだったら真剣に考えないといけないな、って思いまして。ただ、僕らとしてはWii版で完成させてある作品なので、それにちょっと手を加えてPS3で発売するというのは造り手としてもどうなんだろう、という葛藤がありました。ユーザさんのなかには、「Wiiで発売しておいてなんで移植するんだよ」っていう意見も、もちろんあると思うんだけど、でもやっぱり望む方々がたくさんいるのであればそれに応えたい、という思いになって。そこから急ピッチで、シナリオの田中豪（★1）と新たな物語の展開を打ち合わせしていって、動き始めたっていうのが今年の2月頭ぐらいですね。

れいちん：「未来への系譜編」のことですね。ちなみに、そのシナリオも田中さんが手掛けているんですか？

馬場：はい。サブシナリオもそうだし、通常じゃ考えられないスケジュールで創っていきました。ただもう、田中と話して物語の骨格は決めていたので、そこはブレずに。テイルズスタジオさんも含めて調整していったりして。限られた時間の中で、がーっと方針を固めて創っていき、現在に至るといった感じ。

れいちん：『TOG』のエンディングって、この先はユーザーの想像にゆだねるよー、っていう感じだったじゃなかったですか。だから『TOG－f』は、その後が描きたくて創ったのかと思っていたんですけど、そういうわけではないんですね。

馬場：そうですね。



メインイラストついにお披露目！

◀キャラクターデザインを手掛けた、いのまたむつみ先生による『TOG－f』のメインイラスト。

田中豪氏熱筆！「未来への系譜編」!!



◀主人公のアスベルはウィンドルにあるラント領の領主の息子。



▶「未来への系譜編」では再び仲間達が集結する。

『TOG－f』はWiiで'09年に発売された『TOG』にさまざまな新イベントや、エンディング後の物語を描いた「未来への系譜編」を収録した内容となっている。本編である物語は、主人公のアスベルや弟のヒューバート、そして幼馴染のシェリア達の少年時代からスタートする。そこで出会った不思議な少女・ソフィや、ウィンドル国の王子であるリチャードとの出会いを経て、その7年後から本格的な冒険が始まる。そして、「未来への系譜編」は彼らの戦いが終結した半年後の世界が舞台となっている。そこで新たに展開する物語とはいったい!?

（★1）田中豪氏

PS版『テイルズ オブ デスティニー』からシリーズ作に関わり、『テイルズ オブ レジェンディア』やPS2版『テイルズ オブ デスティニー』のメインシナリオを手掛ける。氏の描く緻密な人物描写には定評があり、なかでも『テイルズ オブ レジェンディア』のキャラクタークエストのシナリオは高い評価を得ている。

※画面は開発中のものです

れいちん：エンディングから半年後の物語を描く「未来への系譜編」。ぶっちゃけ、どんな物語なんですかっ？

馬場：答えにくい質問だなあ（笑）。まあ、ひとつの物語が終わったあとの後日談ですから、各キャラクター達が本編での戦いのあとどういうふうな生活を送っていたか、がまず描かれています。物語としては、半年後とはいえ本編とキレイに繋がっている…って、あんまり深く話しちゃうとネタバレになっちゃうからなー。

れいちん：「未来への系譜編」って、本編のエンディングが終わったあと、すぐに始まるんですか？　それとも、本編のエンディングはなくて、新たなオープニングムービーを挟んでスタートするとか（わくわく）？

馬場：さーどうでしょう（ニヤニヤ）。

れいちん：うっ、まだ秘密なんですね。じゃあ、Wii版をプレイした人でも楽しめる要素はありますか？　サブイベントが増えちゃった！　とかとか…！

馬場：それはありますよ。サブイベントもだし、「未来への系譜編」の内容を反映させたものとかいろいろ…ごにょごにょ（笑）。

れいちん：Wii版を何周も遊んだ私のようなプレイヤーでも本編から十分楽しめる、と。

馬場：それはもちろん。あと、いちばん誤解をされたくないのは「未来への系譜編」をあとから取ってつけたものだと思われることです。表には出していないけど、物語の設定上ではゲームになっていない部分、たとえばその前の時代の流れであったり、主人公たちの冒険後の流れっていうのが設定上では存在してるんですよ。それありきで、前後関係をうまく拾って表現しましょうっていう。たとえば、ゲームスタート時に主人公が18歳の青年だとします。彼にはゲームでは描かれないけど、18年間生きてきた時間があるわけじゃないですか。その分もちゃんと設定としてはあるんですよ。極論をいうと1000年前の話とか、そういうのもあるんです。たとえば、1000年前この世界にどんな騒乱があったとか、人々がどのような生き方をしてきて今の世界になっているのか、文明になっているのかっていうことを、実は創ってあるんです。そういったところをうまく整合しながら創ったのが「未来への系譜編」なわけです。

れいちん：じゃあ、もともとあった設定の整合性を踏まえてゲームにした、って感じなんですね。「未来への系譜編」ってボリュームもかなりあるんですよね？　なんでもアフレコ台本3冊分とか。本編が4冊だったことを考えると、けっこうスゴイ。

馬場：うん、結構ありますね。モーションキャプチャーも相当撮りました。イベントをチェックするだけでかなりの時間つかったんで。

れいちん：マジっすか（興奮）！　ボイス収録のときは、声優さんたちも「久々～」みたいな感じで集まって収録されたんですか？

馬場：主人公のアスベル役の櫻井さんや、ヒロイン・ソフィ（★2）役の花澤さんとか、皆さんすごくご多忙でなかなか同時収録はできなかったんですけども。でも、Wii版の収録を終えた時、「アニメやりましょうよ！」とか、「OVAやりましょうよ！」っていうふうに皆さん盛り上がっていたこともあって、『TOG』に非常に強く思い入れを抱いていただいていたなかで、「新たな物語をやるんですよ」って話をしたときに、「終わったわけじゃないんですね！」とか「また演じられるんですね」って言って頂けたりしてありがたかったなって。あと一番面白かったのは、リチャード（★3）役の浪川さん。あーこれ言えないなあ、ネタバレになっちゃう（笑）。

れいちん：大丈夫、ここだけの話で（笑）！

馬場：Wii版のときは、基本的にほとんどイベントオンリーでだったんで、浪川さんは他のキャストさんとあまり一緒に冒険してないんですよ。ただ、今回はいろいろとあるんじゃないかな。浪川さんが一番モチベーション高かったかもしれない（笑）。

れいちん：あー、なるほど！　今回リチャードの新衣装も公開されましたしね。っていうか、アスベルとか他のキャラの新衣装も、もちろんあるんですよね？

馬場：それはどうかな（ニヤリ）。ただ、衣装についてヒントを言うと、なんで今、アスベルじゃなくてリチャードとソフィの新衣装を公開しているのかというと、本編から半年経った物語で、以前と一番生活が変わった人達だからです。衣装だけではなくて、そのキャラの雰囲気も変わったとか…。いろいろな経験を経て、変わった部分を表現したいなっていうのがあったので。

れいちん：じゃあ、ソフィとリチャード以外のキャラの新衣装をうろ覚えでいいから描いてください（キリッ）。

馬場：いや、それは無理でしょ（笑）。

グラフィックがHDクオリティに!!

ポリゴンでありながら、温かみのある手法、色合いで描かれているキャラクター達。PS3になったことで、グラフィックがHDクオリティになり、より美しくなった。さらに、表情なども新たに追加され、より豊かになっているようだ。



◀いのまた先生のイラストを忠実に表現したキャラモデル。細かな表情にも注目。

リチャードです!!

本編ではある出来事によって、冒険を共にすることが少なかったリチャードだが、「未来への系譜編」では装いも新たに活躍するようだ。彼とアスベルの友情がどう描かれるのかも気になるところ。



▲「未来への系譜編」でのリチャードとのイベントシーン。彼はウィンドルの王として、先陣を切って魔物討伐を行っている。



▶「未来への系譜編」でのリチャードの新衣装。王様らしい凛々しい姿だ。

リチャード

CV:浪川大輔

●年齢:19歳　身長:178cm　体重:67kg

本編ではウィンドル国の王子として登場。穏やかかつ繊細な性格で、王宮内で次代の王位を巡る政治的暗闘に心を痛めていた。「未来への系譜編」ではアスベル達の仲間になり共に戦う。

(★3)リチャードの変貌

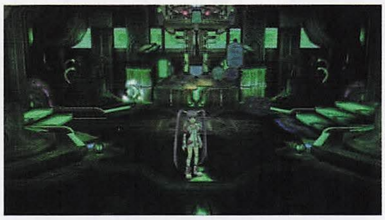
幼い頃アスベル達と出会い、「友情の誓い」をしたリチャード。王族ゆえ、内部の抗争など大人の汚い部分を見て育ったリチャードにとって、アスベル達は唯一心が許せる存在だった。しかし、とある事件がきっかけで少しずつ凶悪な性格へと変貌を遂げてしまう。そのことから、アスベル達の行く手を阻む存在となってしまうのだ。しかし、本来は優しく争いを好む性格ではないリチャード。本編後の「未来への系譜編」では贖罪の日々を送っているようだ。



本編

(★2)謎多き少女・ソフィ

『TOG』のキーキャラクターであるソフィ。『TOG-f』では、本編では見られなかった彼女の表情や姿を見ることができる。Wii版をクリアした人なら、「未来への系譜編」で普通の少女として生きる彼女を見て、思わず胸がアツくなるはず。



◀ソフィの新衣装は「普通の女の子」がコンセプト。

ソフィのかわいさがパねぇ件について。さらに魅惑のダウンロードコンテンツでは？

れいちん：馬場さんに思いっきり拒否されたので、ファイン清野さん（宣伝担当）、各キャラクターの新衣装を描いてくださいよ。うろ覚えでいいんで。

ファイン清野氏（以下敬称略）：いいですよ！

れいちん：やったー！　で、話は変わりますけど、新衣装のソフィ、ほんっっとにカワユスですよね‼

馬場：かわいい。もうね、ソフィのしぐさはほんとに可愛い。通しでプレイをして内部の調整とか、イベントの表現・演出なんかを細かくチェックするんですよ。で、Wii版のときのソフィ（本編）も可愛かったけど、後日談の「未来への系譜編」はまたさらに可愛い。

れいちん：えええええ！

馬場：PS3版は各キャラクターともに、より表情を細かく豊かに表現させているんですが、それを見てて「はあ～、ソフィは可愛いのう」って、思わず言っちゃうくらい「未来への系譜編」でのソフィは可愛い（笑）。極論を言うと、ソフィファンにはたまらない物語かもしれないですね。彼女は、本編を終えた時点で自分の目的を失ったわけですよ。そんなソフィが、今度は○○○（ネタバレなので伏字）を見守る、一緒に生きる、っていう選択をする。それは、アスベルと共に生きることでもある。では、大きな使命がなくなったときに、ソフィはどういう生き方をするのか？　ガラッと変わると思うんですよ。なので「未来への系譜編」では、本編の「戦い」を全面に出した彼女ではなく、普通の女の子として生きるソフィを描きたかったんですよ。

れいちん：ソフィファンの私は、悶絶必至と。わかりました！　じゃあ、ここで彼女以外のキャラについてもお聞きしちゃおうかな。

馬場：アスベルとシェリア、あとソフィもだけど、面白いものがありますよ。

れいちん：チャットとかですか？

馬場：もちろんチャットもあるし、他の要素でもある。これは、プラスαとして遊んでもらう要素ですが。

れいちん：え、なんですか、そのプラスαって…⁉　もしかして、ダウンロードコンテンツと関係あったり？

馬場：（笑）。そーですね、今回もネタはいろいろと用意しています。あえて言わせてもらいたいんですが、あくまでもゲームはゲームできちんと遊べるものになっています。だから、ゲームに入れようとしたものを入れなかったのではなく、ちょっとした遊び心で楽しめる要素で、「こういうのどうですか？」「こんな衣装着せたら面白いですよ」っていう形で提供するのがダウンロードコンテンツだと思っているんですよ。

れいちん：うんうん、で、その気になる内容は？

馬場：ちょっと今回も、色々と考えました。どのキャラクターも面白いのがいっぱいあるんですが、なかでも僕のお気に入りは今のところパスカル。これはぜひとも見てもらいたいです！

れいちん：アスベルの弟のヒューバートも人気が高いキャラクターですけど、彼のメガネが変えられるようになったりしないんですか？　公式攻略本でいのまたむつみ先生がいろんなメガネ（★4）のヒューバートを描いていたので、おもしろメガネが装備できるのかな？　って。

馬場：あのね…つい最近まで採用してた。

（一同爆笑）

馬場：先週の木曜日くらいまでは採用してた。

れいちん：急遽なくなったんですか？　なんでですか？

馬場：メガネってモデルの構造上、とっかえひっかえするのが簡単そうに見えるじゃないですか。外せばいいって。なんですけど…あ、これ言えないなあ（笑）。言えないんだけど、普通につけてるメガネ、ではなくて新しい機能がついたんですよ。その要素の一つとしてメガネがあったんですけど、いろいろ問題点があってなくなったんですよ（笑）。でももしかしたら復活するかもね。それだけタイムリーな質問だったので。れいちんさん、言えないことは聞かないで。

れいちん：ええ～残念！　あ、新衣装のリチャードのイラストを見て、ずいぶん優しい顔つきになったなーという印象があったんですけど…。それはやっぱり、馬場さんがそうゆう雰囲気に、っていのまた先生に発注したんですか？

馬場：そうですね。いのまた先生にお話したときには、一番大きいのは“王様”になったという自覚と風格。で、今までもあったんだけど、より国民の生活を自分の背中に託されているんだっていう意識。そういった表現を前面に出したい、というところがあったので、本編とは顔つきとか雰囲気とかもちょっと違うような形で、とお願いしました。そうしたら、ラフの時点で構図とか雰囲気とかもバッチリイメージどおりでした。一枚のイラストでしっかり表現できてるなあ、と。まだ若い王様で、今までは自分ではどうにもならない渦に巻き込まれていた彼が、自らの手で自分の国を引っ張っていかなければいけない、国民を不安にさせてはいけないっていう。そういう強い思いと、彼が持っているもともとの優しさを滲み出させたいというのがありまして。それは、いのまた先生のイラストはもちろん、「未来への系譜編」での彼のセリフや表情などにも表れています。メインイラストでもバーンと描かれているでしょ、優しい表情で。ちなみに、いのまた先生の一番のお気に入りですからね、リ



ソフィ
CV:花澤香菜
●不明　身長:148cm
体重:39kg

アスベル達の前に突然姿を現した少女。あどけない雰囲気だが戦闘に長けており、アスベルと共に攻め込んできたフェンデル軍を退けたことも。本編では記憶を失っており、基本的には無口。

新たな秘奥義も全キャラ分搭載！

『TOG－f』では戦闘で使える新たな秘奥義を、全キャラクター分追加！　もちろん、秘奥義が発動されたときに挿入されるカットインイラストも新規に描き起こされている。どれも迫力がバツグンで強大な威力があるものばかりなので、うまく活用すれば戦闘を有利に進められるだろう！　なお、画面写真は掲載していないが、アスベルには「天覇神雷断」、ソフィには「シャドウ・モーメント」という秘奥義が追加された。早く使ってみたいものだ。



▲リチャードの秘奥義。炎をまとった剣で敵を素早く切り刻む。スマートな攻撃が彼らしい。



▲実はほかのシリーズ作にも登場した知る人ぞ知る秘奥義。技名長すぎ（笑）。



▲シェリアの「トリリオン・ドライブ」は、いくつもの矢のような光を放ち、敵を一掃する。

（★4）いろんなメガネ

山下書店から発売されたWii版『TOG』の攻略本の企画ページに、いのまた先生がシュミ（？）で描いたいろんなメガネをかけたヒューバートのイラストが掲載されていた。なかには、仮面舞踏会のような怪しげなデザインのメガネもあり、ゲームで装備できたらとても面白そうだったのだが、残念ながら実現しなかったようだ…。

チャードは。大きさからしてマリク達とはだいぶ違う（笑）。

「未来への系譜編」で描かれることとは？ さらに気になるあんなコトこんなコト…

れいちん：リチャードと一緒に冒険できるのも楽しみですね。「未来への系譜編」での物語ってどんな感じなんですか？　無理は承知で教えてください（笑）。
馬場：えー、秘密です（笑）。
れいちん：導入部分で、アニメーションムービーが挿入されるほうに100円！（笑）。
馬場：安！　ノーコメントで（笑）。
れいちん：でもでも、「未来への系譜編」では、リチャードの呼びかけでみんな集まるんですよね？
馬場：そうですね。でも、ただ集まるだけじゃ単なる同窓会になっちゃうんで。やっぱりそこには、共通する何かしらの目的、目標、それが脅威だったりとかするんだけども、そういうのが大前提としてないと、集まる理由にはなりませんから。で、それがなんなのかというところが、今後の展開になってくるんですけど。ひとつのキーが集まるキッカケで、そのキッカケっていうのが、リチャード。彼が中心になって、アスベル達に呼びかけるっていう。で、リチャードが呼びかけるっていうのは、これまでの彼ではなくて、自分自らが行動しなくちゃいけないっていう思いの表れなんですよね。
れいちん：なるほど。本編を経てキャラの立ち位置や関係性もちょっと変わってくるっていう。
馬場：まあ、アスベルの教官だったマリクは変わらないかな（笑）。でも、立ち位置っていうか、キャラクターそれぞれの考え方っていう根本的な部分が本編からは多少変わっていて。やっぱり一度はそれぞれの目標を持って、自分の生活に戻って行った訳じゃないですか。その目標がどうなっていくか、それが自分の生活にどういった影響を与えているのかっていうのを踏まえて、半年後がスタートするっていう流れです。
れいちん：楽しみだな〜!!　早くみんなに再会したい♪
馬場：でもね、一回完全に創って発売したものに、新たなゲーム性を加えたりとか、新しい物語を加えることについて、抵抗感っていうのは自分の中にすごくあって。ユーザーさんのなかには、「Wii版買ったのに！」とか、いろいろあると思うんですよ。そういったところを考えたときに、やるべきなのかどうなのか、っていうのをホントに悩んだんですよ。でも、結局「Wii版もよかったけど、PS3版も面白かった」って言ってもらえるような作品にしようって。いや、しなきゃいけないっていう思いの中で、今、スタッフ一同、一生懸命頑張って創っています。
れいちん：私個人的な意見としては、Wii版を何周も遊びましたけど、本編にも新要素がありーの、「未来への系譜編」のおかげで、あのエンディングの答えがわかる気がしてうれしーので、純粋に発売が楽しみですけど。戦闘も新たな秘奥義と「アクセルモード」が追加されていますもんね。むしろ、太っ腹というか（笑）。
馬場：毎回毎回戦闘は評価を頂いてるんですけど、『TOG』の戦闘は今までのなかでもかなり突出した評価を頂いていて。PS2版『テイルズ オブ デスティニー』で搭載した「チェインキャパ」のときのインパクトは越えられないかと思ったんですけど、「スタイルシフト」や「アラウンドステップ」について、それ以上にユーザーさんの評価が高かった。僕らとしてみれば、すごい手ごたえがあったなあ、と。
れいちん：『テイルズ オブ』シリーズって進化し続けていますもんね。ところで、ふと思ったんですがWii版ではDSと連動した『かめにんマーチャント』というゲームがありましたよね？　あれは、PS3版ではどうなるんでしょうか？
馬場：へへっ（笑）。『かめにんマーチャント』は、あくまでも、子亀人が立派な亀人になるための修行だったわけで…。PS3版では、『かめにんマーチャント』自体はないですね。すごい悩んで、Wii版であった以上はやっぱり入れたかったんだけども、まずそれよりも「未来への系譜編」であるとか、各キャラクターの描写、新しいゲーム性といったところをきちんと構築する、っていうのを限られた時間でやんなきゃいけない。あとPSPとの連動になってくるんで、それだとかなり大きな作業になってしまいまして。また『かめにんマーチャント』を1から創るっていうことになっちゃうので、泣く泣く削りました。ただ、亀人は健在なんで、どう絡んでくるのかっていうのは楽しみにしていて頂きたいですね。
れいちん：わかりました！　では最後にWii版をすでにプレイしている人と、PS3で初めて『TOG−f』に触れる人達に、それぞれメッセージをください！
馬場：まずWii版を遊んで頂いた方、楽しんで頂いた方、本当にありがたく思っています。そのなかで、新しく生まれ変わる『TOG−f』も、もし興味を持って頂けているのであれば、ぜひ、Wii版で冒険していた彼らが、新しい物語、新しいゲームのなかで、どういうふうに活躍・行動、冒険をしていくのかを、楽しみにして頂きたいです。テーマである「守る強さ」がWii版からさらにどれだけ表現されているか、あとは何かしらWii版でつかんで頂けたメッセージを踏まえて、PS3版ではどんなメッセージが込められているかとかを感じて頂きたいです。Wii版を遊んで頂けて本当に感謝しております。多くを語ることはできませんが、現在はPS3版を一生懸命頑張って制作していますので、ぜひもう一回遊んで『TOG−f』の世界に触れて頂けたら幸いです。
　PS3版で新たに興味を持って頂いて、ちょっとやってみたいなって思ってくださっている方。さらに、『テイルズ オブ』シリーズにこれまで触れたことがない方には、ぜひプレイして頂きたいです！　今、我々が出来る最高のRPGを創っています。ゲーム性もそうだし、物語もそうだし、皆さんに遊んで頂いて「『テイルズ オブ』って面白い」と言ってもらえるような作品にしていきたいなと思っています。期待して待っていて頂ければな、と思います。また、『テイルズ オブ』シリーズというのは、毎回作品に「メッセージ」を込めていますので、それを感じとって頂けると嬉しいです。ぜひWii版をプレイしていない方、さらには『テイルズ オブ』シリーズを初めて遊ぶ方、『TOG−f』をよろしくお願いします！
れいちん：『テイルズ オブ』のファンだけじゃなくて、全RPGファンにもプレイしてもらいたいですね！　私もむっちゃ期待しています。今日はお忙しいなかありがとうございました！　ところで、ファインさん、各キャラクターの新衣装の想像図イラストはできましたか？
ファイン清野：バッチリバッチリ！
れいちん：なんじゃこりゃああああああ!!!!!!　（完）



超豪華予約特典には、なんと…！

　予約特典（※下記参照）が豪華で知られる『テイルズ オブ』シリーズだが、『TOG−f』も例にもれず超豪華な内容となっている。まず、ジャケットイラストがいのまた先生の描き下ろし！　DVDには、豪華声優陣によるスペシャルスキットや、アスベル役の櫻井孝宏さんのインタビューを収録。また、『テイルズ オブ デスティニー・デスティニー2』風の衣装称号が手に入るプロダクトコードや、PS3を『TOG−f』色に染められるスペシャルカスタムテーマのダウンロードコード付きなのだ。予約キャンペーンを行っているショップへ急げ！


カスタムテーマ



表面


中面


裏面

アクセルモードの仕組みは？

　戦闘の新要素として「アクセルモード」を導入。このゲージは戦闘を重ねた時間によって貯まっていき、半分貯まると各キャラ固有のアクションが発動できる。さらに、ゲージをMAXにして発動すると、いいことがあるとのこと。ちなみに各専用アクションは、シェリアなら時間停止などがある。



▶HPゲージの上にあるのがアクセルモードのゲージ。100%貯めるとどうなる!?



◀マリクの場合は敵に近付き近接乱舞攻撃ができる。

れいちんより一言


描いた人 ファイン清野氏

　どうでしたか、今回の対談企画。私的には「徹○の部屋」ならぬ「れいちんの部屋」といった感じで馬場さんをお迎えしたんですが…。「秘密♥」と言いつつ、ヒントを与えてくれる馬場さんが大好きです。それはいいとして、ファイン清野！　キャラの新衣装のイラストを頼んでたら、対談中ずっと私（右のイラスト）を描いてました。ありがとうございます（←ハグキから血を出しながら）。ちなみに右のイラストで私の服に『テイルズ オブ DX』と描かれていますが、そんなゲームはありません。さて、次回は大舘隆司プロデューサーの登場です。お楽しみに。



※予約特典は数に限りがあります。※一部店舗ではお取り扱いのない場合があります。※デザインは仮のものです。
※このソフトは無償配布の特典のため、ディスクのお取替えはできません。

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

シリーズ初の試みが盛りだくさんの『テイルズ オブ リバース』（以下『TOR』）。今回はそんな本作の魅力を語ります！

Vol. 6

今月のトピック

- ◉『テイルズ オブ リバース』の歴史と魅力に迫る
- ◉連載コラム
- ◉『テイルズ オブ』な履歴書。

GAME ▷ゲーム 意外性のあるキャラクターが話題を呼んだ『テイルズ オブ リバース』

Tales of Rebirth™ テイルズ オブ リバース

人間のような容姿を持つヒューマと獣のような容姿を持つガジュマが共存する世界で、種族間の対立問題が描かれる『TOR』。人気アーティストのEvery Little Thingが歌うテーマソング「good night」は、オリコンチャートで1位を獲得し、ヒットソングの1つとして話題になりました。

ヒロインがNPCなど、斬新な要素が特徴的

「ヒロイン＝共に戦う仲間」という定番を、ひっくり返した意欲作。そのほかにもTPや回復術がなかったりと、これまでのシリーズとはさまざまな点で方向性が異なる作品となっているのが特徴です。'08年にはPSP版もリリースされました。

～『TOR』の歴史～

PS2 04年12月16日
パッケージに大きく描かれたヴェイグのイラストが印象的。

PSP 08年3月19日
闘技場をはじめ、多数のイベントを追加。アップルグミも購入可能に！

STORY ヒューマとガジュマ、2つの種族に待つ未来とは？

カレギア王国を治める国王ラドラス・リンドブロムが死去した日。王から不思議な光があふれ、世界中に生きるヒューマ、ガジュマたちにフォルスと呼ばれる特殊な能力が発現する事件が発生。のちに「ラドラスの落日」と言われるこの異常事態は多くの人々の運命を動かしました。スールズ村に住むヴェイグは、この影響により「氷のフォルス」が突如発現。能力が暴走して幼馴染のクレアを氷漬けにしてしまいます。氷漬けになった彼女を救うために手を尽くしますが、どうすることもできず途方に暮れるヴェイグ…。その1年後「ラドラスの落日の真実を探っている」という2人の尋ね人・マオとユージーンがヴェイグの元を訪れます。マオの持つ火のフォルスの力で、氷の中から助け出されるクレア。しかし、再会を喜んだのもつかの間、王女アガーテの命によりヒューマを捕えに来た国王直属の特殊部隊「王の盾」であるサレとトーマによって、クレアは再び捕らわれの身に。ヴェイグは、さらわれたクレアを救うため、マオとユージーンと共にスールズを旅立つことを決意するのでした…。



◀ミルハウストを想う余り、アガーテはヒューマの体を求める。



◀種族の垣根を越えた仲間たち。ともに事件の真相を追うことに。





ヴェイグ・リュングベル
CV:檜山修之

●年齢:18歳 身長:183cm 体重:71kg 種族:ヒューマ

寡黙でクールな青年。思っている気持ちを言葉にできず、周りからは冷たい男と思われがちだが、内には優しく熱い心を秘める。好物はポプラおばさんの「ピーチパイ」。

WRITER'S COMMENT

基本的にクールですが、クレアのこととなると周りが見えなくなって暴走してしまうことも…。一途過ぎだよヴェイグ！

クレア・ベネット
CV:安田未央

●年齢:17歳 身長:163cm 体重:45kg 種族:ヒューマ

心優しく、意志の強い女性。ヴェイグとは幼少から家族同然に育てられ強い絆で結ばれている。前向きな性格で、どんな境遇に立たされても常に明るさを失わない。

WRITER'S COMMENT

いつでも凛としていて、まるで太陽のような女性です！　なんというか…こう、生き方そのものに憧れを感じますねー。

マオ
CV:渡辺明乃

●年齢:13歳 身長:153cm 体重:38kg 種族:ヒューマ

天真爛漫なパーティのムードメーカー。ラドラスの落日の影響で記憶を失っているが、本人はそれほど悲観していない。大の歌好きであり、自作の曲をよく披露する。

WRITER'S COMMENT

マオといえばやっぱり歌。あの微妙な音程がいつのまにかクセになっちゃいます（笑）。しゅー、しゅー、しゅーてぃんぐすた～♪

ユージーン・ガラルド
CV:石塚運昇

●年齢:40歳 身長:193cm 体重:108kg 種族:ガジュマ

「カレギアの黒豹」の異名を持つガジュマの戦士。強靭な肉体と豊富な知識でパーティのまとめ役として仲間たちを支える。オシャレにも敏感で毛づくろいにも余念がない。

WRITER'S COMMENT

「武人」とは、まさしく彼のこと。ゲーム終盤では、その精神力のすさまじさに驚かされます（汗）。何気にオシャレさん♪

ライターれいちんの ここがスゴイよ「TOR」

システムの豊富さとやり込み要素はシリーズ1!?

雪がシンシンと降り積もる寒空の夜。自転車を走らせ、ゲームショップに向かったあの日…。目を閉じると、今でも想い浮かんできます。ライトを点け忘れて途中警官に止めれたのも、いい想い出（＾ω＾）

とまぁ、そんなわけで今回は『TOR』を語るわけですよ。この作品はシステムがとにかく斬新！　特にバトル関連は従来のシリーズから大きく変更してましたね～。

まず、バトルが3ライン制になり、バトルフィールドに「奥行き」が表現されるようになりました。ライン移動を駆使して、攻撃をよけたり、相手の背後に回ったりという戦略が熱いですね！　さらにTP（テクニカルポイント）の要素もなくなり、代わりにFG（フォルスゲージ）を採用。術技は基本的にいつでも使えますが、FGが貯っているときに使うことで術技の効果が高まるのです。

そして、もうひとつはRG（ラッシュゲージ）の存在。この数値が高いと攻撃力が上がる変わりに防御力と回復力が上がります（低い時はその逆）。コマンドで任意に調整できるんで、RGの管理も意外と重要だったりします。

と、この辺りがバトルで重要なシステム。てか、システムが膨大すぎて、このコラムじゃ全部を語るの無理っす（笑）。まぁ、要はバトルがめちゃくちゃ、やり応えのあるゲームだったてことですよ！　ちなみに、本作では従来の「ファーストエイド」や「キュア」のような回復術がほとんど存在しません（！）。しかも、グミが妙に高価で回復がしづらいのなんの…（汗）。おかげでゲーム序盤に登場する「迷いの森」のボスにやられまくってました。コイツとシャオルーンはガチでラスボスより強いと、今なお信じています（笑）。ちなみにHPは術技を使うことで回復します。だから、バトルでは何よりもFGとRGが重要になるわけですね！

あと、全然関係ないんですけど当時私は『TOR』の攻略担当してまして、実際ピーチパイを作ったコラムを載せたりしてました（笑）。いやー、あの時は大変ながらも楽しかった！　でも、食べたライター達の反応はイマイチでした。F●CK‼　まあ当時の電撃プレイステーションを持っている人がいたら、確かめて実際に作って見てね（＾ω＾）



▲回復手段が特殊なため、過去シリーズに比べるとバトルの難易度は高め。



▲EP（エンハンスポイント）を使った武器の強化など、カスタマイズシステムも豊富。



よっぴの ゲーまにあ☆キャラトーク！

『テイルズ オブ』ラブ！　な新人声優＆役者のよっぴが、大好きなキャラクター達についてアレコレ語っちゃうコラムです♪

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのA型。趣味はお菓子作りとイラストとお散歩など☆　公式HPは→http://www.kaminokeza.com/yoppi/

ハオッ☆ピーチパイが食べたい！　新人声優のよっぴでし（°益°）！　よっぴコラム第5回は「君が生まれ変わるRPG」でおなじみの『TOR』！　個性豊かなキャラが盛りだくさんの『TOR』だけど、その中でもよっぴが特に大好きなのがマオ！　マオは明るく無邪気でヒトの気持ちを汲んであげられる優しい子。空気を読める子、といった方がしっくりくるかも？　相手が何を求めているかを感じとれるから、仲間との会話もリズムがあって楽しそう！　独特音感様だから、お歌は別かもしれないけど…なんてネ！どんなときでもみんなが楽しくなる時間を創れるマオは本当にすごいなって思う。きっと相手も自分も大事だからそんな時間を創れるんだろうなぁ。マオはつまみ食いのセンスも素晴らしいので、お菓子大好きなよっぴは存分に見習いたいんですけど（°益°）♪

敵サイドでは、テイルズシリーズでは有名な漆黒の翼がお気に入り！　義理人情に溢れていて、いい意味で期待を裏切らない（笑）。

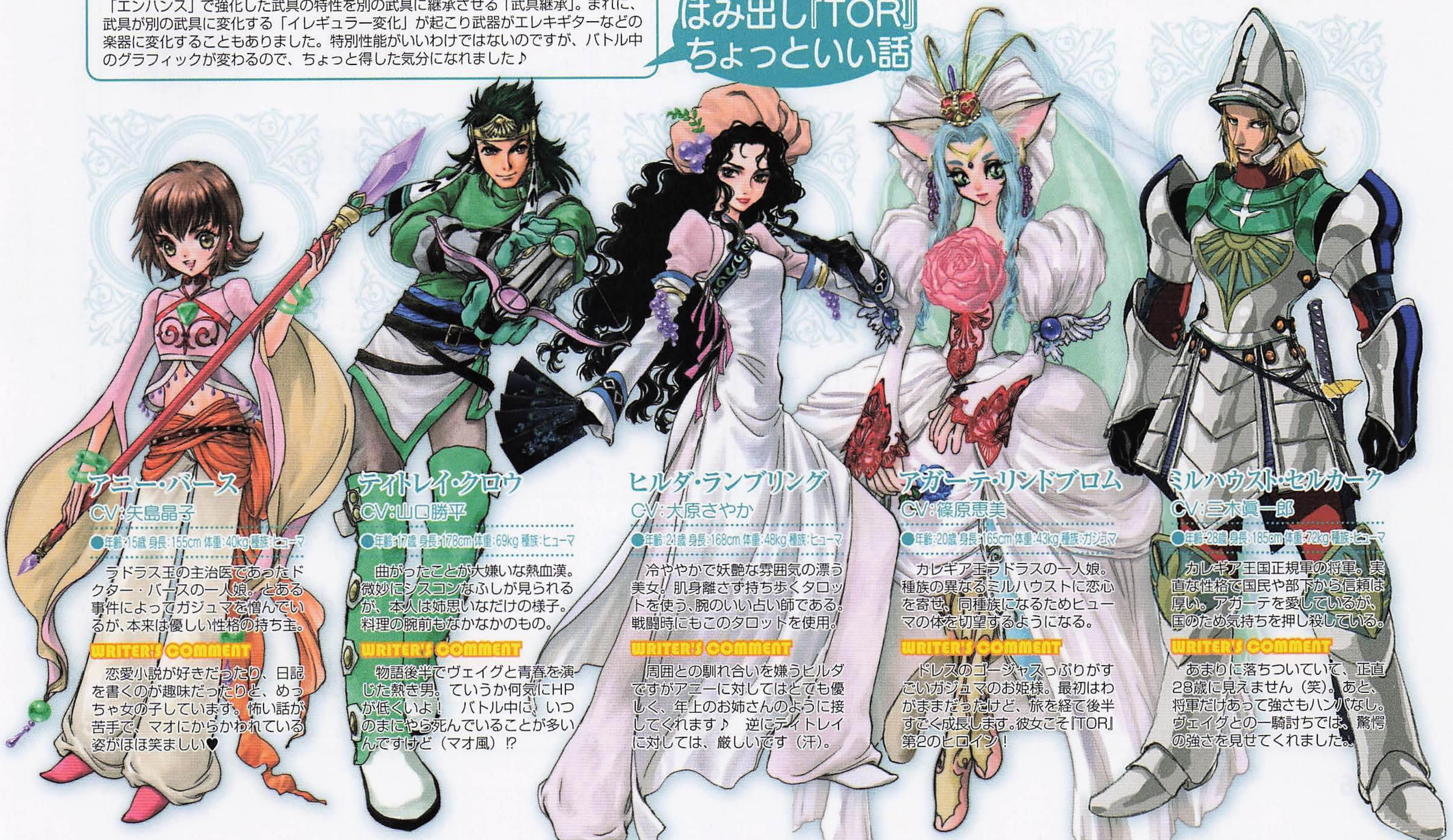
そして『TOR』では種族、というかヒトの見方、価値観、そして自分の存在についても考えさせられることもあります。クレアの「もしもピーチパイを食べることがあったら、美味しいと思う心は、みんな同じでしょう」という言葉は、種族や性別などの肩書きの前に、同じことを同じように感じられる心がそこにあることを教えてくれます。生まれたときからの慣習や常識、感覚を変えることはなかなか難しい。でも本気で変えたい・変わりたいと思うなら、時間が掛かってもきっとなんだって変えていけると思う。物事は言葉のように形にすると分かりやすいけど、それに甘えず、感じることも大事にしていかなきゃいけないんだろうなぁ。「ありがとう」の気持ちがもっと溢れる世界になるように、よっぴも精進していかなきゃだぬ（°益°）！　今日からまた新しい自分に生まれ変わって、なりたい自分になっていくぜよ！

合言葉は「ちちんぷいぷいっ♪」



はみ出し『TOR』ちょっといい話

「エンハンス」で強化した武具の特性を別の武具に継承させる「武具継承」。まれに、武具が別の武具に変化する「イレギュラー変化」が起こり武器がエレキギターなどの楽器に変化することもありました。特別性能がいいわけではないのですが、バトル中のグラフィックが変わるので、ちょっと得した気分になれました♪



アニー・バース

CV：矢島晶子

●年齢：15歳 身長：155cm 体重：40kg 種族：ヒューマ

ラドラス王の主治医であったドクター・バースの一人娘。とある事件によってガジュマを憎んでいるが、本来は優しい性格の持ち主。

WRITER'S COMMENT

恋愛小説が好きだったり、日記を書くのが趣味だったりと、めっちゃ女の子しています。怖い話が苦手で、マオにからかわれている姿がほほ笑ましい♥

ティトレイ・クロウ

CV：山口勝平

●年齢：17歳 身長：178cm 体重：69kg 種族：ヒューマ

曲がったことが大嫌いな熱血漢。微妙にシスコンなふしが見られるが、本人は姉思いなだけの様子。料理の腕前もなかなかのもの。

WRITER'S COMMENT

物語後半でヴェイグと青春を演じた熱き男。ていうか何気にHPが低くいよ！　バトル中に、いつのまにやら死んでいることが多いんですけど（マオ風）!?

ヒルダ・ランブリング

CV：大原さやか

●年齢：21歳 身長：168cm 体重：48kg 種族：ヒューマ

冷ややかで妖艶な雰囲気の漂う美女。肌身離さず持ち歩くタロットを使う、腕のいい占い師である。戦闘時にもこのタロットを使用。

WRITER'S COMMENT

周囲との馴れ合いを嫌うヒルダですがアニーに対してはとても優しく、年上のお姉さんのように接してくれます♪　逆にティトレイに対しては、厳しいです（汗）。

アガーテ・リンドブロム

CV：篠原恵美

●年齢：20歳 身長：165cm 体重：43kg 種族：ガジュマ

カレギア王ラドラスの一人娘。種族の異なるミルハウストに恋心を寄せ、同種族になるためヒューマの体を切望するようになる。

WRITER'S COMMENT

ドレスのゴージャスっぷりがすごいガジュマのお姫様。最初はわがままだったけど、旅を経て後半すごく成長します。彼女こそ『TOR』第2のヒロイン！

ミルハウスト・セルカーク

CV：三木眞一郎

●年齢：28歳 身長：185cm 体重：72kg 種族：ヒューマ

カレギア王国正規軍の将軍。実直な性格で国民や部下から信頼は厚い。アガーテを愛しているが、国のため気持ちを押し殺している。

WRITER'S COMMENT

あまりに落ちついていて、正直28歳に見えません（笑）。あと、将軍だけあって強さもハンパなし。ヴェイグとの一騎討ちでは、驚愕の強さを見せてくれました。

『テイルズ オブ』な履歴書。

『テイルズ オブ』シリーズってどんなヒトが関わっているの？ そんな疑問がまるわかり!!

『テイルズ オブ』シリーズに関わっているスタッフって、どんな人？ という疑問も、この「履歴書」を見れば一目瞭然!? というこのコーナー。今回は『マイソロ3』のディレクターの服部秀樹さんの登場です！ シリーズの数々作品に関わっている服部さんから、どんなお話が飛び出すのでしょうか!? 今回も興味津々です♪



ふりがな：はっとり ひでき

氏名：服部 秀樹

性別：男・女・その他（男に〇）

誕生日：7月23日

血液型：O 型

身長：169cm

所属部署：バンダイナムコゲームス 1-3プロダクション

趣味：さすらう 週末はいろんなところに出没します

好きな食べ物：冷めた餃子にお酢をたっぷり浸して食べるのが好き

『テイルズ オブ』シリーズ以外の好きなゲーム：ナムコOLDゲーム ディグダグとかリブルラブルとか

『テイルズ オブ』シリーズとの出会い：
入社したての頃、SFCの「テイルズ オブ ファンタジア」を隣のセクションが担当していました。
「おお、雰囲気のあるゲームだなぁ」と、とても感心した覚えがあります。

関わった『テイルズ オブ』シリーズとその関係：
最初はファンダムVol.1です。クレーメルラボとか担当してました。
その後は、PS2TOL→PSPTOP→PSPTOW1→NDSTOI→Wiiラタトスク→PSPTOW2→PSPTOVS→PSPなりダン PSPTOW3となります

とくに思い入れのある『テイルズ オブ』とその理由：
マイソロシリーズですね
ゲームの仕事をするようになってから、3分の1はマイソロやってたことになります。
熊本に伺って、アルファシステムの皆さんと呑んだりするのも楽しいんです
（楽しすぎて、はっちゃけ過ぎちゃうこと多数）

とくに思い入れのある『テイルズ オブ』キャラクターとその理由：
ミントですかね
正統派ヒロインというカンジで
中の人の岩男さんにも毎回収録でお世話になってまーす
あとアルベルトも好き
この前呑み行ったら中の人がいました!!


ミント・アドネード From TOP


アルベルト From なりダンX

『テイルズ オブ』シリーズのエピソードや裏話：
うーん、裏話なんてないですね
レジェンディアで、地下鉄設定がでてきたのは僕が電車好きで、地下鉄走らせたかったのがきっかけなんです（遺跡になっちゃいましたが）
こんなんでいいでしょうか？

今後の『テイルズ オブ』シリーズでやってみたい事：
アニメ化や映画化はやりましたんで、今度は「実写ドラマ化」とかどうでしょう？
スイマセン 深く考えてません

あなたにとって『テイルズ オブ』シリーズとは？：
青春の1ページですね
ユーザーの皆さんにも、そう思ってもらえると嬉しいです

フリースペース：
現在、マイソロ3のディレクターとして、ゲームの完成に向けて日々ガンバってます
ユーザーの皆さんに喜こんでもらえるように、喜こんでもらえるように、喜こんでもらえるように
この思いが通じればイイナと思います。
これからも「テイルズ オブ」シリーズを楽しんでいただけるよう、一生懸命やりたいと思います！



2010年11月、電撃ゲームスが進化する。

2009年9月にVol.1を刊行した電撃ゲームスも、おかげさまで1周年！　そこで2年目の電撃ゲームスは、読者の方々の“今”のゲームライフをより充実させるべく“最新型”のゲーム総合誌として2010年11月に大幅な進化を遂げます。いったいどんな形で？　そしてどんな内容で？　詳細は次号のVol.14（10月15日発売）の続報でちょっとだけ明らかになるかも!?　乞うご期待!!

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「温故知新な探索ゲーム」

CASE. 16

20年以上の歴史を持つ『メトロイド』シリーズ。ファミコン時代に回帰しつつも進化した操作感覚や、より深くなったストーリーなど、見どころ満載だった本作の魅力を語る！



METROID Other M（メトロイド アザーM）
●Wii ●発売中(9月2日発売)
●任天堂 ●ACT
●¥6,800(税込)
バウンティハンター・サムスが主役の探索ACT『メトロイド』シリーズ最新作。「最新技術のファミコンゲーム」がコンセプトで、シンプル操作で多彩なアクションが楽しめる。

主人公・サムスの魅力をさらに掘り下げる懐かしいけどまったく新しい『メトロイド』！

基本はそのままに大胆な進化を遂げたまさに「最新技術のファミコンゲーム」

『メトロイド』シリーズとの出会いは、中学生の頃に発売された『メトロイドⅡ』。1つの惑星をまるごと探索できる広大なフィールド、パワーアップするたびに行動範囲が広がっていく楽しさ、進化して凶悪な姿に変わっていくメトロイドとの戦いなどにガッチリ心をつかまれ、何度も何度も遊び直したものです。それから『メトロイド』シリーズをすべて遊んできたので、主人公のサムスとはもう二十年近い付き合いになりますか。原稿を書くために発売日を調べて、そんなにも時間が経っていたことに改めて驚かされました。とはいえ、最近はFPS形式の『メトロイドプライム』シリーズが続いて、横スクロール形式の『メトロイド』ファンとしては少し寂しい日々が続いていたわけで。そんなこともあり、2009年のE3で横スクロール風の『メトロイド』が据え置きハードに帰ってくると発表されたときは、真夜中にも関わらず大声で喜びました！　それから約1年、発売を待ち続けたのがこの『METROID Other M（以下、Other M）』です。この作品でもう一つ嬉しかったのが、TVCMで「メトロイド　オモロイド」（関西版は「オモロイデ」だったそうで）というフレーズが復活したこと。『メトロイドⅡ』のCMで使われたベタベタなセンスのフレーズに「くっだらねぇ（笑）」と思いつつ、昔を思い出して少しホロリときました。

そんな昔からのファンにとって、Wiiリモコンを横持ちにして十字ボタンと1ボタン、2ボタンで基本操作をするといった昔懐かしいファミコンのコントローラーのような感覚で遊べるのも嬉しいところ（モーフボールへの変身などでAボタンもたまに使うけどね）。このシンプルな操作で奥行きのある3D空間を自由自在に動き回れるので、遊び始めたときは「こういうやり方があったのか！」とオドロキの連続でした。また、Wiiリモコンを画面に向けるとサムスの主観視点に切り替わり、敵をターゲットしたり、周りを見回して隅々まで調べたりできるのも面白いアイデア。この主観視点で隠し通路や、特定の武器で壊せる扉を見つけたりでき、「探索する楽しさ」もパワーアップしています。仕掛けを解かないと進めない場所が多く、やや『ゼルダの伝説』っぽい部分もあったり。細かい部分では、舞台となる広大なセクターの移動中にロード画面で待たされることがほとんどないため、テンポよく遊べるのもポイント。『スーパーマリオギャラクシー』や『ゼノブレイド』でもそうでしたが、ディスクメディアでありながら遊び手にロードを感じさせないようにする任天堂のゲームデザインには頭が下がります。

また、本作では制作に『NINJA GAIDEN Σ 2』などを手がけたTeam NINJAが加わったことで、敵の攻撃が当たる直前に十字ボタンを押すことで素早く回避ができる「センスムーブ」、倒れた敵に大ダメージを叩き込める「リーサルストライク」など、魅せるアクションが数多く盛り込まれています。なかでも「センスムーブ」は十字ボタンを連打しても出せるので、手軽にヒラリヒラリと攻撃を回避しまくれる。また、「センスムーブ」に成功するとビームのチャージが一瞬でたまるため、回避した直後に強力な攻撃を相手に叩き込めるのがとても気持ちがいい！

なお、本作では敵を倒しても回復アイテムが出なくなったため、敵の行動パターンやトラップの場所を覚えてダメージを受けないようにする必要があり、ゴリ押しだけでは進めないようになっています。ボス敵の攻撃もトリッキーなものが多いため、前述の「センスムーブ」などを駆使しないと苦戦は必至。しっかりとした歯ごたえがあり、噛めば噛むほど味の出る作品なので、ACT好きならばぜひとも遊んでほしいですね。

クリアしたあとに人と語り合いたくなるミステリー仕立てのストーリー

本作では、『メトロイド』では珍しくムービーをふんだんに盛り込んでストーリー性を強く押し出しているのも特徴のひとつ。物語は『スーパーメトロイド』のエンディングからしばらくののち、スペースシップで航行中のサムスが救難信号をキャッチして、廃棄された巨大施設〝ボトルシップ〟へ向かうところから始まります。そこで銀河連邦軍在籍時代の上官・アダムたちと再会した彼女は、施設内の生存者を捜索するミッションに加わることに……。物語中に『スーパーメトロイド』の設定が何度か登場するけれど、必要な情報はそのつど語られるので、初めて遊ぶ人も問題なく世界観が理解できると思います。なお、ムービーはACTシーンからシームレスに繋がり、話が途切れることなく続いていくので、やめ時がなかなかみつからず、気がつくとスゴい時間が経っていることも（笑）。ハマりすぎにはご注意を……。

今回、ストーリー性を強くしたことで、これまであまり語られなかったサムス自身の過去にスポットが当てられているのもおもしろい。これまではあんまり彼女自身のことが語られることがなかったため、スペースパイレーツを容赦なく撃ちまくる冷徹でマッチョな賞金稼ぎだと思っていました。それだけに、未熟だった自分の過去を懐かしんだり、ある場面で戦うことを躊躇してしまったりと、女性らしい一面が見れたのは新鮮でしたね。この作品を遊ぶと、サムスのイメージがかなり変わりますよ。

さらにお話を進めていくと、実は〝ボトルシップ〟では表に出せない研究が秘密裏に進められていて、その事実を知る関係者を抹殺するための暗殺者が兵士の中に紛れ込んでいることが判明します。その人物はいったい誰なのか？　そして施設で行われていた実験とは？　というミステリー要素を盛り込んだ展開になり、そこにサムスの前に何度も現れる謎の生物の存在も加わって物語が二転三転するため、続きが気になって一気にエンディングまで遊び続けてしまいました。主観視点で探索をするAVGっぽいシーンも登場して、任天堂ホームページの「社長が訊く」でプロデューサーの坂本賀勇氏が言っていた『メトロイド探偵倶楽部』というのはこういうことか、と納得。ただ、主観視点の探索シーンはどこを調べればいいかノーヒントなうえに、カーソルの反応がシビアだったのでACTシーンよりも数段手強かったです。

エンディングまでたっぷりと楽しませてもらった本作だけど、ひとつ惜しいと感じたのが、いくつかの謎をぼかしたまま物語が終わるためクリア後にモヤっとした気持ちが残ること。一応、ゲームクリア後に見られる設定資料に手がかりとなる記述が隠されていたりするので、クリアした人と「あのシーンの意味はああだったんじゃないかな」と話して推理するのがまた楽しいのだけれども。その人といろいろと話していて気づいたのが、時系列的に『Other M』のあとの話にあたる『メトロイドフュージョン』で重要な役割を持つ〝アレ〟はどうやって回収されたのかな……と。ぜひともそのあたりの謎の解明や、今回存在だけが語られた〝あの生物〟とサムスの戦いなんかを続編で実現してほしい！　ぜひぜひ、お願いします！

（たかみー）

DENGEKI GAMES VOL.13

「今」遊べる、「今」遊びたいゲーム

―発売中―

CONTENTS

それは、神とドラゴンと友情の物語——。



ドラゴンが人々の生活を脅かす世界。運命に導かれた若者達は、守るべき人のため、あるいは己の信念のため、それぞれの思惑を抱えて、果てしない冒険に挑む……。

ドラゴンネスト

サービス中		基本プレイ料金無料	
PC	ジャンル	A·RPG	ACT
	メーカー	ハンゲーム	冒険
	備考	オンライン専用	協力

仲間とともに世界の危機を救え

話題のオンラインアクションRPG『ドラゴンネスト』の魅力に迫る!!

爽快なアクション性と壮大なストーリーが融合した人気のオンラインアクションRPG『ドラゴンネスト』。基本プレイ料金が無料と気軽に遊べつつも奥が深い本作について、世界観やキャラクター、システムなど、各種要素の魅力を解説する！

▼奥深いシナリオ・世界観が導入されたオンラインアクションRPG。多くのNPCが入り乱れる物語が楽しめる。



壮大な物語

充実のキャラカスタマイズ



▲ダンジョンなどで入手した素材を使って、自分だけの武器を作り出せる。装備によって見た目も変化！



▶通常攻撃とスキルを使い分けて攻撃していくアクションバトルを採用。簡単な操作でコンボがバンバン決まるので、爽快感抜群の迫力ある戦いが楽しめる！

爽快なアクションバトル

WORLD

ドラゴンが平和を脅かす世界 世界の希望は4人の若者に託される

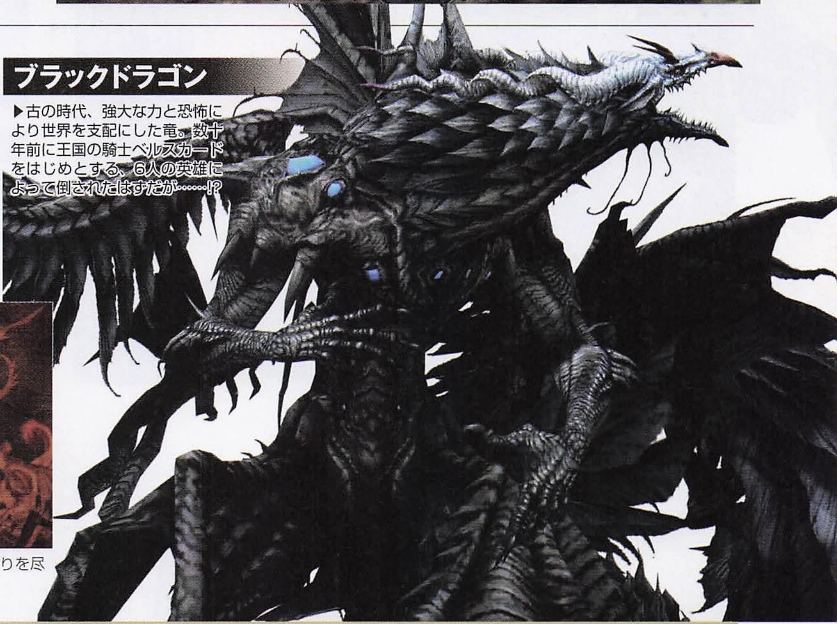
物語の舞台となるのは、はるか昔に「女神アルテア」が創造した世界。かつてこの世界は、「邪悪なる女神ベスティネル」が放った邪竜や、人々の悪しき感情によって生まれた暴竜ブラックドラゴンなど、さまざまなドラゴンによって幾度となく危機に追いやられていた。しかし数十年前、騎士ベルスカードや剣士ジェレイントなどの英雄達によって、多くの犠牲を払いつつもブラックドラゴンの討伐に成功した。だが、現在になって闇の勢力と魔物達が復活し、世界各地で再び活動し始める。この新たな災いの予兆に人々は恐怖し、世界の未来を4人の若者に託すのだった……。



▲ドラゴンは己の欲望のままに破壊の限りを尽くし、世界中を支配していった。

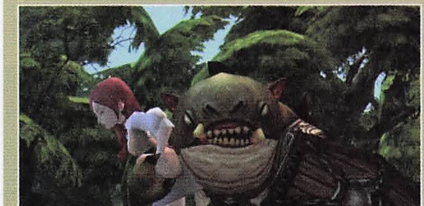
ブラックドラゴン

▶古の時代、強大な力と恐怖により世界を支配にした竜。数十年前に王国の騎士ベルスカードをはじめとする、6人の英雄によって倒されたはずだが……!?



選んだキャラクターによってストーリー展開が変わる

ウォーリアー・アーチャー編



▲モンスターに連れ去られてしまった少女ロゼ。彼女の存在は、この物語の大きなカギとなってくる。

プレーリーという村で、ロゼと呼ばれる少女がモンスターに連れ去られてしまったという。村長の依頼を受けた若者（プレイヤー）は、救出のために影の森へと向かったが、そこにはすでに少女の姿はなかった。森で拾った地図の切れはしを手掛かりに、若者は古の神殿へと向かうが……。

クレリック・ソーサレス編

久しぶりに魔法が宿る丘「マナレージ」に戻った若者（プレイヤー）だっだが、何やら村が慌ただしく様子がおかしい。どうやら、ある荷物を運んでいた護送団が襲われて、積荷を奪われてしまったようだ。荷物を奪い返すべく、魔物の巣窟と化しているフィルンの谷へと向かったが……。



▲魔物を倒して荷物を奪い返す。この簡単な仕事がこの先に待ち受ける果てしない冒険の始まりとなるのだった。

常に進化し続ける『ドラゴンネスト』の世界

本作は、他のオンラインゲームと同様にシステムアップデートが頻繁に行われている。当初は課金やクエストでしか入手できなかった回復アイテムが、ゲーム内のマネーで購入可能になったり、パーティ内でレベル差がある場合に発生していた経験値へのペナルティが解除されたりと、ゲーム中の不満点が解消されてどんどん遊びやすくなっている。そのほか、最高レベルに達しているキャラクターは、経験値のかわりにゴールドが手に入るようになったのも特徴的な変更点だ。

CHARACTER

自分の分身を作り上げて冒険に旅立つ準備をしよう

プレイヤーは、ゲーム開始時に自分のキャラクターを4つのクラス（ウォーリアー、アーチャー、クレリック、ソーサレス）から選んで作成できる。これにより、外見や性別、さらにバトルでの攻撃方法が変わってくる。クラスによって操作感も違ってくるので、自分の戦い方に合ったクラスを選ぶことが重要となる。ここでは、各クラスのバトルにおける特徴や、レベル15でクラスチェンジできるようになる上級クラスを紹介。クラスを選ぶ際の参考にしよう！





武器の扱いに長けた熱血少年

ウォーリアー

CV●野中藍

武器の扱いに天賦の才を持つ熱血少年。巨大な両手剣を楽々と使いこなし、強靭な肉体を駆使した近接戦闘を得意とする。メイン武器はソード、ハンマー、アックスで、素早い連続攻撃によって敵に強力なダメージを与えられる。とにかく高い攻撃力を誇るが、防御に関してはやや苦手。また、4つのクラスで唯一、移動速度が上がる「ダッシュ」のスキルを習得できるのも特徴だ。





◀▲地を這う衝撃波が敵に多段ヒットする「ソニックウェイブ」。高く跳躍して武器を振り下ろす「ロックブレイク」は、ダウンしている敵に追撃できる。

クラスチェンジ!

ソードマスター
ソードでの戦いに特化したクラス。装備武器はソードのみで、連続攻撃による素早い攻撃が強化される。

マーセナリー
ハンマーとアックスに特化したクラスで、攻撃力と防御力の両方が強化される。しかし攻撃は若干遅くなる。



遠距離攻撃が得意なエルフの新米レンジャー

アーチャー

CV●阿澄佳奈

モンスターの異常増加の原因を調査するために派遣されてきたエルフのレンジャー。ショートボウ、ロングボウなどの弓系武器による遠距離攻撃を得意とする。ダメージはそう高くないものの、敵の攻撃を避けながら、安全に戦うことが可能だ。また、蹴りを使った近距離攻撃用のスキルを習得することもできる。ただし、HPはやや低いので、敵に接近されないように注意しよう！





▲▶回転しつつ攻撃する「スパイラルスピン」や着弾と同時に爆発する「マジックアロー」など遠距離攻撃用のスキルがとにかく多彩！

クラスチェンジ!

ボウマスター
弓系武器の遠距離攻撃に特化したクラス。全クラスで最高の攻撃距離を誇るが、近距離攻撃はほぼ使えない。

アクロバット
遠距離だけでなく、近距離攻撃用のスキルも習得できるクラス。移動や回避行動に関しても優れている。

SYSTEM

シンプルな操作で誰もが手軽に楽しめる!!



▲キャラのレベルが上がってスキルを覚えれば、アクションの種類もどんどん多彩になっていく！

本作は、自分の分身となるキャラクターを操作して戦うアクションRPG。キーボード＋マウス、またはゲームパッドを使った簡単な操作で、ダイナミックなアクションが楽しめるのが特徴だ。また、手に入れたさまざまな素材を使って武器を強化できるなど、やり込み要素も豊富に用意されている。ここでは、そうしたシステムのなかでも、特にポイントとなる要素をピックアップして紹介しよう！

BATTLE

キャラクターごとに異なる戦いができる!

バトルでは、通常攻撃とスキルを組み合わせて、自分なりの連続攻撃を繰り出しながら戦っていく。また、選んだクラスによって攻撃方法や役割が異なるので、パーティを組んで協力すれば、戦いの幅が大きく広がる。しっかりと役割分担をして戦えば、どんな強敵も怖くはない！



◀敵を自動でターゲットするアシスト機能を搭載し、アクションが苦手な人も安心！

多彩なスキルを使いこなせ!!



▶スキルはレベルを上げれば習得でき、その数はとにかく豊富!!

パーティプレイで強敵に挑め!



▶仲間と協力して強敵に挑むのは、パーティプレイの醍醐味だ。

上級クラスへのクラスチェンジ
レベル15以上でできる上級クラスへのクラスチェンジは、実はすぐにパワーアップできるというものではない。レベルアップで振り分けたスキルポイントが一度リセットされるため、そのままでは能力が低く、クラスによってはしばらく今までのクラスでいたほうがよい場合もある。ただ、逆にいえばこれまでの振り分けで失敗したスキルポイントをリセットできるため、スキルポイントをうまく振り分け直したキャラクターを作れるという利点もある。

物語を彩る魅力的なNPC

過去の人物を巻き込んで世界を揺るがす壮大な物語が展開される本作。その物語を彩る個性的なNPCもゲームの大きな魅力となる。ここでは、数多くのNPCのうち一部を紹介していこう。彼らの声を担当する、超豪華な声優陣にも注目してほしい！



ジェレイント
CV●森川智之
流浪の剣士。数十年前にブラックドラゴンを倒した英雄の1人でもある。

アルゼンタ
CV●田中敦子
プレイヤーに助言を与える銀髪の美女。その素性や目的は謎が多い。

ロゼ
CV●豊崎愛生
世界のカギを握る少女。物語の冒頭でモンスターにさらわれてしまう。

ベルスカード
CV●GACKT
主人公の最大のライバルとして登場する、漆黒のマントに身を包んだ男。数十年前、ブラックドラゴンを倒した英雄の1人であり、その後の戦いで戦死したと伝えられていたが……!?　声を担当したGACKT氏の熱演にも注目!!



信念と正義感をあわせ持つ聖職者

クレリック
CV●浪川大輔

強い正義感を持った聖職者。雷の魔法で攻撃しつつ、回復・防御魔法などを使って味方を援護することができるクラス。最大HPと防御力に秀でており、持久戦でその真価を発揮する。装備できるのはメイスやフレイルなどで、すべてのクラスのなかで唯一、盾を装備することもできる。盾を使って敵を攻撃するスキルもあり、サポートだけでなく、攻撃もしっかりこなすことが可能だ。





◀▲4方向に電撃が飛ぶ「ライトニングウェーブ」や、神聖な光を前方に飛ばして攻撃する「ホーリーボルト」など、雷系の魔法が得意。

クラスチェンジ!

パラディン
メイスとフレイルによる攻撃に特化したクラス。近距離攻撃用のスキルを覚えることができ、高い攻撃力を誇る。

プリースト
回復などのサポートに特化したクラス。装備武器はワンドのみとなるが、遠距離攻撃用のスキルが揃っている。

ソーサレス
CV●小清水亜美

天才と呼ばれる魔法学園の才女。人形やオーブを使って、遠距離から氷や炎の魔法で敵を攻撃できる。攻撃距離はアーチャーよりも短いが、魔法を溜め撃ちすることで、強力なダメージを叩き出せるのが魅力だ。また、豊富な範囲攻撃で、1人で多数のモンスターを相手することも可能。ただし、近距離攻撃のダメージは低く、体力もすべてのクラスのなかで最も低い。

▼▶周囲にいる敵をまとめて吹き飛ばす範囲攻撃「ショックウェーブ」のほか、「ホイーリングスタッフ」などの近距離攻撃も習得。







天才と名高い学園の才女

クラスチェンジ!

エレメンタルロード
炎と氷の魔法に特化したクラス。数々の範囲魔法や弱体魔法を使用でき、多くの敵をまとめてなぎ倒せる。

フォースユーザー
重力と時空魔法に特化したクラス。強力な攻撃魔法だけでなく、サポート系の魔法も習得できるようになる。

EQUIPMENT

自分好みに武器をカスタマイズできる!

キャラクターは、装備品によって見た目が変化する。また、武器については、「破壊の～」「魔力の～」など、頭に付く名称により付与能力が異なる。その種類は大量に用意されており、さらに宝玉を使って強化することも可能。気にいった武器を強化し、自分だけの武器を作り上げよう。なお、同じ武器を何度も強化していくと、武器が壊れてしまうことがあるので注意！



◀ソーサレスはメイン武器を変更できないが、サブ武器は変更可能。

武器によるグラフィック変化の例

▶ソーサレス以外の3クラスは、3種類の武器を装備可能。それによって見た目の変化だけでなく、攻撃方法も変わってくる。自分に合ったものを選ぼう。



QUEST

数多くのクエストをクリアして世界の闇を払え!

村や街ではさまざまなクエストを受けることができ、これらをクリアしていくことで、壮大なストーリーが展開されていく。また、物語とは直接関係のないサブクエストも大量に用意されており、クリアすることで報酬が得られる場合もある。





2つの村からストーリーが始まる

▲◀ストーリーはクエストをクリアしていくことで展開する。序盤のメインクエストは、ウォーリアーとアーチャーがプレーリーの村、クレリックとソーサレスがマナレージの村で発生し、それぞれの村を中心に行動することになる。なお、クエストを受けて経験値を稼ぎ、レベル15を超えると上級クラスへの転職クエストが受注可能になる。

依頼されるクエストには一風変わったものも…

基本的にクエストはダンジョンに行くタイプが多いが、街中を行き来するだけで終わる変わったものもある。ウォーリアーとアーチャーの最初の村「プレーリー」で、村の雑貨屋を営むドリスから受けられるクエストがそれ。このクエスト（手抜き工事の後）は、ドリスが理由のわからない不安に襲われるので助けてほしい、という内容となる。プレイヤーは村の人々から話を聞いて、村を隅々までくまなく探すのだが、思わぬ人物が不安の原因として浮かび上がるのだった。

スペシャルオプス ベテラン攻略 最終回

『デルタ』と『チャーリー』とミッション5つを攻略&『COD MW2』を完全攻略した電撃FPSが発売中!!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

スペシャルオプスの「デルタ」の後半2つと「エコー」の3つのミッションを攻略。また、キャンペーン、マルチプレイヤー、スペシャルオプスなど、『COD MW2』のすべてを攻略した「電撃FPS」の内容も紹介する。

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

発売中(2009年12月10日発売)	通常版:¥7,980(税込)/特別価格版:¥3,990(税込)		
PS3	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1~4人/オンライン対応	協力
発売中(2009年12月10日発売)	通常版:¥7,980(税込)/特別価格版:¥3,990(税込)		
Xbox 360	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1~4人/オンライン対応	協力
発売中(2009年12月23日発売)	オープン価格		
PC	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1~4人/オンライン対応	協力

長期戦でも集中力を切らさず、ミッションを制覇せよ!!

今回攻略する5つのミッションのなかで難易度が高いのは、「邸宅強襲」と「人質救出」の2つ。これらはかなりの長期戦となるので、手堅く立ち回って地道に敵を倒すことを心がけよう。ほかのミッションもやや難易度は高いが、コツをつかんで何度も挑戦していればそれほど苦労することなくクリアできる。なお、「ターミナル」のミッションでは、こちらの銃弾を防ぐライオットシールドを構えた敵が複数出現するので、右でまとめた倒し方を活用して対処しよう。

ライオットシールドを構えている敵を倒す2つの方法を覚えよう

ライオットシールドを構えた敵に対しては、こちらもライオットシールドを装備して立て続けに格闘攻撃を2回当てると倒しやすい。敵の格闘攻撃を食らってダメージを受けたら少し離れ、体力を回復してから再び攻撃するのがコツだ。また、敵の背後を攻撃すればライオットシールドで防がれることがないので、グレネードランチャーを背後に着弾させれば一発で倒せる。


▲格闘攻撃を1回当てると敵の体勢が崩れるので、すぐさま2回目の格闘攻撃を当てよう。


▲グレネードランチャーを狙うときは敵の銃撃に注意。銃を構えていないときに撃ち込もう。

ターミナル

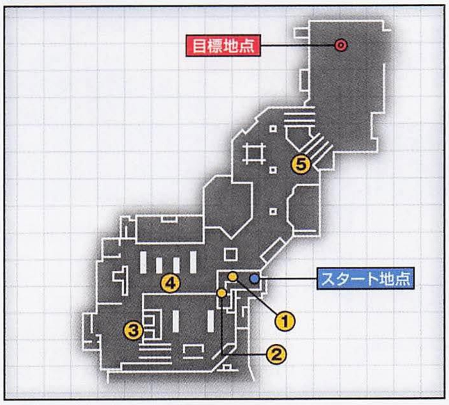
SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	目標地点に到達する
初期武器	■Striker ■M240
装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4 ■クレイモア×10
使用可能武装	■ACR グレネード ACOG サイト ■ACR ホログラフィック ■Mini-Uzi ■USP.45 ■Desert Eagle ■RPG-7

迎撃しやすい場所に誘い込んで敵を全滅させてから進む

最初のエスカレーターを上がって2階を北東に進み、その先のエスカレーターを降りて目標地点まで到達するとクリアとなる。特定の場所(①~⑤)まで進むと敵が出現するので、迎撃しやすい場所に誘い込んで1人ずつ倒し、敵を全滅させてから先へ進もう。なお、ここにはライオットシールドを構えた敵が複数出現するが、ライオットシールドを落とす敵は、①で出現する1人だけとなる。

▌「ターミナル」のマップ



前半　小部屋に誘い込んで迎撃する

①~③で出現する敵は、スタート地点にある小部屋で迎撃する。遠距離にいる敵を狙いやすくするために、小部屋から出る前にStrikerをACR グレネード ACOG サイトに持ち替えておくのがオススメだ。小部屋から出ると扉から3人の敵が出現するので、全滅させてからライオットシールドを拾う。②と③で出現する敵に対しては、敵が現れる場所まで進んだら、急いでスタート地点の小部屋まで戻って迎撃しよう。小部屋の壁を盾にしながら走ってくる敵を先に倒し、ライオットシールドを構えた敵は、出口付近で1人ずつ倒すといい。


◀ライオットシールドを持っていない敵は走って近づいてくる。エスカレーターを降りてくるときに倒して数を減らそう。


▶小部屋の出口付近にいれば敵に囲まれずに戦える。近くの敵から順に倒していこう。

後半　敵をエスカレーターに誘い込む

④と⑤の場所まで進んで敵が出現したら、すぐに来た道を戻って最初のエスカレーターを上がった場所(エレベーターを壁にする)の手すりから半身を出し、敵が近づいてくるまで待機する。走ってくる敵は、曲がり角を曲がった瞬間に狙い撃てば、ほぼダメージを受けずに倒せる。遅れてライオットシールドを構えた敵が接近してくるので、曲がり角からさらに引きつけて、縦に並んだところを近くの敵から1人ずつ倒していこう。なお、⑤で出現するライオットシールドを構えた敵は1階に待機する傾向があるので、2階から爆発物を使って倒そう。


◀ここで待機し、敵が撃ってくる前に倒す。ダメージを受けてしまったときは、手すりの裏に隠れて体力を回復させよう。


▶向いている方向がわからなくなったら、少し下がって敵に囲まれないようにしよう。

ジャガーノートの倒し方を覚える

ジャガーノートは、スナイパーライフルで上半身に5~6発撃ち込めば倒せる。近づかれると一気に倒されてしまう可能性が高いので、銃撃の命中率が低くなる離れた位置から狙撃して倒すのが安全だ。万が一、ジャガーノートに近づかれてしまったときは、ジャガーノートを引きつけながらある程度大きい障害物の周りを回り続けると安全を確保できる。その状態を保ちながらジャガーノートが角を曲がるタイミングでスナイパーライフルを1発ずつ撃ち込んでいこう。

邸宅強襲

SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	敵（兵士とジャガーノートの計40体）を全滅させる		
初期武器	■M4A1 グレネード ホログラフィック ■Barrett.50cal	装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4 ■クレイモア×10
使用可能武装	■ACR グレネード ACOGサイト ■ACR ホログラフィック ■Mini-Uzi ■USP.45 ■Desert Eagle ■RPG-7		

邸宅と周辺にいる敵をスナイパーライフルで狙撃

スナイパーやジャガーノートを含む、計40人の敵を全滅させるとクリアとなる。ジャガーノートはスタート直後に1人出現する可能性があり、敵の数を残り25人以下まで減らしたあとは、敵を倒すごとにランダムで出現する仕組みだ。周辺が草木でおおわれていて敵を発見しにくいので、邸宅の1階にある武器庫でBarrett.50calをWA2000 サーマルサイトに持ち替えておくといい。

▍「邸宅強襲」のマップ



前半 A地点の敵を全滅させる

ミッション開始直後は、スタート地点のボート小屋付近で待機し、邸宅付近から近づく敵を迎撃する。敵が近づいてこないようなら、迎撃態勢を保ちながら少しずつ邸宅のほうに進もう。ひととおり敵を倒したら、邸宅に入って武器庫でWA2000 サーマルサイトを入手する。そのあとは邸宅の壁に隠れながら北の茂み（A地点）にいる敵を全滅させよう。その際、背後から敵が近づいてくることがあるので、クレイモアを設置しておくといい。なお、先にA地点を狙う理由は、残り25人以下で出現するジャガーノートに対応しやすくするためだ。



◀邸宅にある武器庫は、1階の入口から入って通路のすぐ向かい側の奥にある。複数の武器があり、ここで弾薬も補充可能。



▶A地点の敵は、邸宅の壁ぞいに隠れて少しずつ照準を右にずらしながら狙撃しよう。

中盤 ジャガーノートを警戒する

A地点の敵を全滅させると残り27人前後になるので、そこからはボート小屋まで戻ってB地点の敵を倒していく。ジャガーノートは、基本的に邸宅の近くに出現するので、敵を1人倒すごとに邸宅付近を警戒しておこう。



◀ジャガーノートは接近しながら激しい銃撃をしてくる。近づかれる前にスナイパーライフルを連射して倒してしまおう。

後半 B地点から順に狙撃していく

ボート小屋からB地点の敵をある程度倒したら南の牧場付近に移動し、C地点にいる敵を狙撃する。敵の銃撃が激しいときはボート小屋まで戻ってもいい。そのあと、D地点に移動しながら残りの敵を全滅させよう。



◀残り6人以下になると敵は全員で突撃してくる傾向がある。D地点の障害物に隠れて銃撃を防ぎながら敵を倒していこう。

人質救出

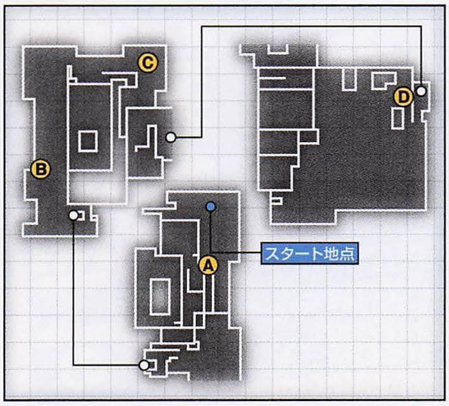
SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	人質がいる部屋2カ所に強行突入し、誤射をしないで制圧する		
初期武器	■M4A1 グレネード レッドドット サイト ■M1014	装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4 ■クレイモア×10 ■M203×10
使用可能武装	■M4A1 グレネード ■MG4 ■AT4 ■Dragunov		

出現する敵をせん滅しながら2カ所の部屋にいる人質を救出

スタート地点と最上階の部屋に捕らわれている人質を救出するのが目的となるミッション。最上階の部屋に到達するまでに多数の敵が出現し、それらを全滅させていかないとたどり着くのはほぼ不可能。道のりが長く、失敗するとやり直しになってしまうので難易度はかなり高い。なお、最上階は絶え間なくスモークが炊かれるので、手前の階段でIntervention サーマルサイトを拾っておくといい。

▍「人質救出」のマップ



A地点 1階の敵を全滅させる

スタート直後にA地点で人質を救出したら、南東側の扉から出てすぐそばにあるフェンスの裏で待機し、奥から近づいてくる敵を迎撃する。敵がいなくなったら曲がり角まで進んで階段から下りてくる敵を倒そう。



◀フェンス越しに近づく敵を倒す。伏せて迎撃態勢をとってもいい。ダメージを受けたらしゃがんで体力を回復させよう。

B地点 ヘリを撃墜して敵に対応

階段をのぼったら、すぐにB地点にあるドラム缶の裏まで移動し、目の前から上昇してくる攻撃ヘリをグレネードランチャーで撃墜する。そのあとは、南西の角にあるタンクの裏から攻撃して敵の数を減らそう。



◀タンクの裏は敵の銃撃が届きにくい。ここから敵を倒し、敵の数が少なくなったら障害物をつたって徐々に先へ進もう。

C地点 障害物の隙間から敵を迎撃

2階の曲がり角まで進んだら、フェンスと壁の隙間からC地点に向かって照準を合わせ、近づく敵を迎撃していく。敵の進攻が途切れたら、C地点まで移動して敵を誘い込み、フェンスまで戻って再び敵を迎撃しよう。



◀この位置に待機する。左側のタンクは銃撃を受けると爆発するので、その場合は迎撃態勢を保ちつつ少し下がっておこう。

D地点 最上階の敵の数を減らす

2階の敵を全滅させたら最上階にのぼり、D地点から奥の建物の2階にいる敵を狙撃。敵に近づかれたら階段の踊り場まで下りて迎撃する。建物2階の右側4つの窓の敵を2回ずつ倒したら人質の救出に向かおう。



◀近づく敵は、階段の踊り場まで戻って障害物の裏に隠れると対応しやすい。階段を下りてくる敵を順次倒していこう。

「人質救出」で人質を救出するコツ

A地点の部屋では、北側の扉から入ると敵を狙いやすい。部屋の中には3人の敵がいるので、人質を殺そうとする左右の敵を先に倒してから中央の敵を倒そう。最上階では、建物2階にいる敵を倒すと近づいてくる敵の数が減り、北側から人質がいる部屋に向かうことができる。ただし、部屋には無数の爆弾が設置されているので、正確に敵を狙い撃つ必要がある。部屋の東側にある扉から入ったら、右側から突っ込んでくる敵を倒してから残りの敵を倒そう。

SPECIAL OPS

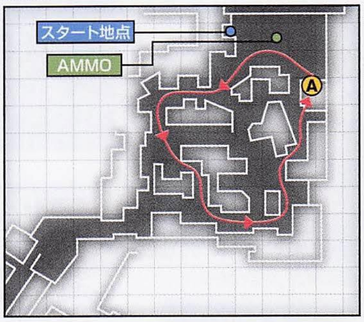
爆薬とナイフ

ベテランクリア条件	敵（ジャガーノート10体）を全滅させる		
初期武器	■Thumper ■RPG-7	装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4 ■クレイモア×10 ■C4×10
使用可能武装	■AMMO（弾薬補給）		

A地点の建物の入口にジャガーノートを集める

1体倒すごとに順次出現するジャガーノートを計10体倒すとクリアとなる。このミッションは、ナイフと爆発物しか使用できないのが特徴で、通常の武器は手に入らない。ジャガーノートは、最初は1体ずつ出現し、3体目以降は2〜3体が同時に出現するようになる。ベテランをクリアするコツは、A地点にある建物をうまく利用して複数のジャガーノートを1カ所に集め、挟み込まれないようにすること。この立ち回りを徹底すれば、ジャガーノートをかなり倒しやすくなる。弾切れになりそうなときはスタート地点付近のAMMO（弾薬補給）で補充しよう。

「爆薬とナイフ」のマップ



立ち回り 建物の入口に撃って窓から外に出る

まずはA地点の建物内に入る。ここにいると、ジャガーノートは入口から入ろうとするので、入口に向かってThumperを連射してダメージを与えよう。ジャガーノートが建物内に入ってきたら、すぐに北側の窓から外に出て脇の通路の先にThumperを撃ち込む。あとはAMMOで弾を補充しつつ、ジャガーノートが分散しないように引きつけながら上の図のようにマップを一周し、再びA地点の建物に戻ればいい。



▲A地点では、部屋の奥から入口付近の壁に向かって撃つ。3回程度ひるませられる。



▲建物から出たら、脇の通路の先に着弾させる。建物の壁に隠れながら連射していこう。

SPECIAL OPS

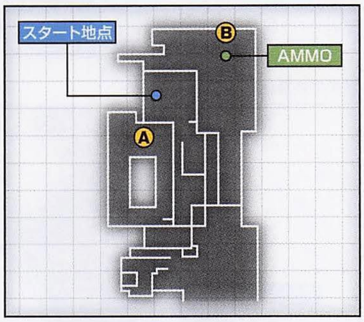
徹甲弾

ベテランクリア条件	敵（ジャガーノート15体）を全滅させる		
初期武器	■M240 ■Thumper	装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4 ■クレイモア×10
使用可能武装	■AUG HBAR スコープ ■Intervention サーマルサイト ■AT4 ■Barrett.50cal ■Striker レッドドットサイト ■AMMO（弾薬補給）		

迎撃しやすい場所で近づかれる前に狙撃する

倒すごとに順次出現するジャガーノートを15体倒すのが目的となるミッション。出現する場所はランダムで、近づいてくるまでの時間は毎回異なる。また、出現数は1体とは限らず、敵の数が減ってくると2体同時に出現することもある。クリアするポイントは、迎撃しやすい2カ所の待機ポイントでジャガーノートをじっくり待ち、離れた位置にいる間に狙撃して確実に倒していくこと。使う武器は、連射しやすく装填数も多いBarrett.50calを主力にするといい。弾切れになったときの保険としてIntervention サーマルサイトを拾っておくのもありだ。

「徹甲弾」のマップ



立ち回り 待機ポイントから特定の場所に照準を合わせる

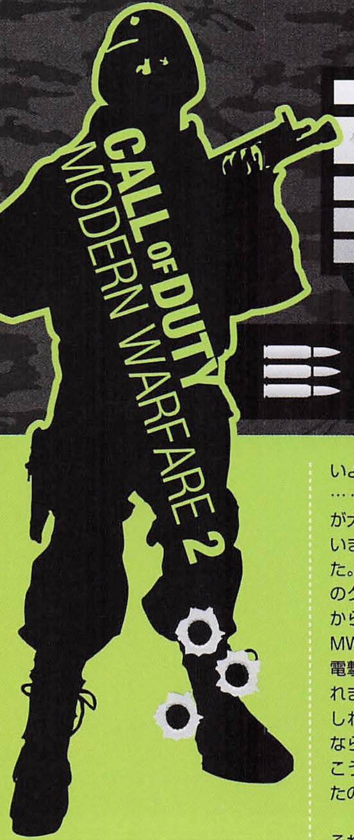
ジャガーノートを待ち構える待機ポイントは、A地点かB地点のどちらかがオススメ。A地点では、上の階の階段に照準を合わせておく。階段を下りてきたジャガーノートは背を向けており、奥にある階段を下りるまで一方的に狙撃できる。B地点では、フェンス付近に照準を合わせておき、姿を確認したら狙撃しよう。なお、B地点まで移動する際は、道のりの安全を確保するためにA地点で1〜2体は倒しておくこと。



▲A地点では下の階のフェンスの裏で待機し、ジャガーノートが上の階にいる間に倒す。



▲B地点では、AMMOの裏で待つ。ジャガーノートが通路から近づいてくる間に倒そう。



UTAREMICHI 撃たれ道

電撃FPS！ 絶賛とか好評とか、そんな感じで発売中です！

Text by Seiichi Kuranishi

ありがとうございますありがとうございます。

電撃FPS！　ただいま絶賛発売中でございます。わかります？　FPSだけの増刊号が出ているわけですよ。おわかりになります？　日本ではウケない、売れないと言われ続けてひさしいFPS、ファースト・パーソン・シューターだけの増刊号が、なんと！　あの！　●○●○●○●○●○●○●○電撃さんから出てるんです！　これはすごい。ツイッターのタイムラインで見ていても「COD MW2は確かにおもしろいけど、FPSオンリーの本が出てるとかすごい！」ですとか、「どこで売ってるのか知らんけど、とにかく見かけたら全部買う」とか、この本が出たという事実だ・け・で！　もりあがっていただけたようです。

ありがとうございますありがとうございます。

思い起こせばおよそ1年前、電撃ゲームス第1号の作業を終えたばかりで、もうトシですからね、けっこうダメージの残る身体でふらふらしながらの東京ゲームショウ、そのスクウェア・エニックスさんのブースで見かけたのが『COD MW2』でした。ビビりましたね、あのスペースの取りっぷりには。スクウェア・エニックスさんといえば、やっぱりRPG！　というところもあるじゃないですか。去年はちょうど『FF XIII』の発売も控えていましたから、それ一色でもおかしくないような状況で、FPSですよ、日本では……というFPSである『COD MW2』が大きなスペースを割いて、展示されていました。しかも、内容がまたすごかった。正直、（当時は）よく知らない海外のクリエイターさんが、巨大なモニターから語りかけてくるわけですよ、『COD MW2』はおもしれぇぞ！　って。僕ら、電撃ゲームス編集部は、まずこれにやられましたね。ジョージ！（じゃないかもしれないけど）おまえがそこまで言うならやってやろうじゃないかと。なんかこう、使命感のようなものに燃えて帰ったのを覚えています。

それでまぁ、調子ぶっこいて「撃たれ道」なんて連載コラムまではじめさせていただいて……あれ？　もう50ライン超えちゃった？　あ。やめよう。前説は唐突に終了しますが、さて、この電撃FPS。大基本としては、「FPSの増刊号」ということですので、各種FPSタイトルをとりそろえて掲載させていただいております。ただ、やっぱりメインは、なんといっても『COD MW2』です。最近、特別価格版が出ましたよね？　えぇ、もちろん！w　ぶっちゃけ、それにあわせて刊行いたしました。特別価格版とこの本で、ぜひ『COD MW2』を遊び倒していただきたい。早くも次回作『ブラックオプス』の発売日が発表されておりますが、大丈夫です。この本があれば、それまでの間に『COD MW2』を極めていただくことも可能です。そういう作りになってますから！　なってるよね？　谷やん（担当編集。COD MW2、超うまい）

てなわけで、電撃FPSの攻略で、まず注目していただきたいのはキャンペーン攻略。いわゆるストーリーモードです。登場人物の紹介や物語の背景も解説されていますが、まぁ、それはすっ飛ばしていただいてもOK（なのか？）、すぐさま戦場に向かってください。

この攻略ページがまた徹底していまして、本当に流れに沿ってるw　ここまで見事に流れに沿った攻略記事って、ちょっと見たことないんじゃないかというくらいです。ポイントの解説もシンプルに書かれてはいるのですが、それよりなにより画面写真がすごいです。たぶんプレイされていない方はなにがなにやらわからないのではないかと思うのですが（FPSは主観視点の画面になるので、どうしても実際にプレイしていないと画面写真の内容はわからないと思います）、実に適確な場面の写真が掲載されています。たとえばAct2－4「オンリー・イージー・デイ」の解説。このシーンは舞台が洋上の油田採掘プラットフォームなので、足場が悪いというか狭く、視界も限定されがちです。ただ、広くはないということも手伝って、実はあまり複雑なマップではないんですね。僕がはじめてプレイした時は、おそらくぐるぐるぐるぐる迷いまくってばかりだったと思うのですが、敵の出現位置等から考えると、キーになるルート、ポイントは、そう多くはないわけです。それさえわかっていれば、あんなに無駄に死ぬことなく、ここは突破できたはずです……というようなルート、ポイントがわかる「画面写真」が載っているのです。いわゆる連続写真的な見せ方で画面写真が並んでいるのですが、それを見ているだけでわかる。これはちょっとびっくりでした。そして、さっきさくっとこのシーンをプレイしてみたのですが、気持ちに余裕こそあったものの、やっぱりさっくり殺されている僕がいました。気持ちの余裕を時間的な余裕とカンチガイしてはいけませんね、はい。

あ、いや、記事のせいではないです。記事は、すばらしいんです！　本当に！

あ、あと、Act2－5「収容者#627」の解説。ページで言うとP.25右端の連続写真。これにはちょっとおもしろい思い出もありますが、これしか手はないというか、これが一番おすすめできる、わかりやすい攻略法なんですよねぇ。言ってしまえば強行突破なのですが、たったそれだけのことを6枚の連続写真で解説していまして、しかも、確かにこれなら、あのガードの堅い敵の集団を突破できます。もし、このシーンでお悩みの方がいらっしゃったら、絶対です、この作戦は。絶対なので、試してみてください。

さらに、マルチプレイの攻略もしっかり掲載されているのですが、僕的に重宝しているのは武器とPERKの解説。武器はまだね、おおまかな特徴（サブマシンガンかスナイパーライフルか）を把握しているだけでも使えることは使えたりするのですが、PERKだけはちゃんと理解していないと意味がありません。僕の場合、自力でつける！　というよりはマルチプレイでやられて復活する時に誰かのPERKをつけるということばかりなのですがorz　そんな時にでも、どれをつければ得なのかということは知っておきたいじゃないですか。そういう意味で、このカタログも重宝しています……なんて書くと、がっかりな感じではあるのですが、事実は隠しようもないw　いや、まぁ、『ブラックオプス』に移る前までには自力でゲットしたいです。

てなわけで。電撃FPS掲載分で連載コラムとしては終了していた「撃たれ道」ですが、最後に一回、電撃FPSの宣伝だけに内容を絞った回を書かせていただきました。ここまで書いた分を読み返してみたのですが、宣伝になってるんだろうか、これ。増刊号の宣伝もまともにはできないくらい、やっぱりFPSはヘタでヘタでしょうがない僕ですし、これも何度書かせていただいたかわからないのですが、そんな僕が『COD MW2』は、まだ遊んでまして、今後もまだまだ遊びます。seiichik1968とかいうヤツを見かけたら、積極的に殺されてあげてください。そうしていただけるとうれしいです。あ、でも、あれですよ。昨日までの僕だと思ったらヤケドするかもですよ。電撃FPSを広げてプレイしてますからね！

ありがとうございますありがとうございます。（倉西誠一/20100908000）

TASKFORCE 6866



オンもオフもトコトン味わうための

HALO PLAY GUIDE

発売から1週間程度では、とても遊び尽くせないほどの要素が詰まった本作。今回は、そんな『Halo: Reach』の各モードにおける魅力をまとめて再確認!

Halo: Reach			
発売中(9月15日発売)	通常版:¥7,140(税込)/リミテッドエディション:¥8,610(税込)/レジェンダリーエディション:¥16,590(税込)		
Xbox 360	ジャンル	STG(シューティング)	SF
	メーカー	発売元:マイクロソフト/開発元:Bungie	対戦
	備考	プレイ人数:1~4人/オンライン対応	協力



壮大なスペースオペラへとつながる前日譚を最新システムで味わう

キャンペーンモード▷▷▷▷▷▷▷▷▷▷▷

FPSは「オフはやらない」という人もいるジャンルだが、こと『Halo』シリーズにおいては、物語を楽しみにしているファンも決して少なくはない。特に『Halo: Reach』では、これまで以上に心待ちにしていた人も多いはずだ。というのも、『Halo』は壮大なストーリーが大きな魅力のシリーズであり、今作では長年語られなかった"スパルタン達が滅びた理由"が明かされるだけに、キャンペーンモードの重みはかなりのもの。『Halo』三部作の主役・マスターチーフと同等の強さを誇るスパルタン部隊が、ほぼ全滅してしまったほどの戦いとは……? その真相が気にならないファンなどいないだろう。

キャンペーンモードのココが楽しい!

スパルタン部隊の戦いぶり

主人公は、精鋭のスパルタンで構成された「ノーブルチーム」の5人と、補充要員として配属されたコードネーム「ノーブルシックス」という兵士。基本的にこの6人で行動し、そのうちの1人をプレイヤーが操ることになる。人類の希望であるUNSC(国連宇宙司令部)のなかでも最強に近いこの部隊が、どんな活躍を見せるのかが今作の見どころだ。なお、オフライン協力プレイにも対応しているので、友人と一緒にノーブルチームを操るのもいいだろう。

最新システムによる表現力

前作から各種システムが刷新されており、見た目も内容もシリーズ最高の完成度となっている。グラフィックの美しさはもちろん、多数のキャラクターを同時に制御し、それぞれに独立した立ち回りをさせる新AIにも注目だ!

シリーズ初となる宇宙での空戦

これまでのシリーズでも、ワートホグをはじめとする乗り物に乗ることができたが、今作では初めて宇宙戦闘機「セイバー」が登場。宇宙空間を舞台に、セイバー操作してコヴナント軍の巨大戦艦などと戦うことができる。

激戦必至!! 注目のシーンを紹介

ここでは、キャンペーンモードのさまざまなシーンのなかから、特徴的な2つのミッションを紹介しよう。両ミッションで果たすべき目的が大きく異なるので、任務の豊富なバリエーションの一端にも触れることができるだろう。


▲精鋭部隊であるがゆえに、対峙することになるコヴナント軍の兵士達も強敵ばかり。

ナイトフォールズ▶

このミッションでは、敵の拠点を偵察することが目的。コヴナント軍に占拠された一般市民の住居や水処理施設を通り抜けることになる。敵兵士のほか、この土地固有の大型生物なども出現する。





アウタースペース▶

「海辺への侵攻→宇宙船の発射施設の奪還→セイバーに乗って成層圏で戦闘」という、一連の流れをこなしていくミッション。シリーズ初となる宇宙戦闘機を使ったドッグファイトが楽しめる。







協力か？　対戦か？　世界中を相手にオンラインンプレイを楽しむ!

マルチプレイモード▷▷▷▷▷▷▷▷▷▷▷▷▷▷



『Halo』の壮大な物語を味わうキャンペーンモードと並び、もう1つのウリとなっているのがマルチプレイモードだ。2007年に発売された『Halo 3』のマルチプレイが、今現在も多くのユーザー遊ばれていることや、今作のオンラインβテストに全世界から270万人ものプレイヤーが参加したことからも、その人気のほどがうかがえるだろう。シリーズを通して9年間磨かれて続けてきたシステムは、今作でもさらに改良が加えられ、その完成度を高めている。また、『Halo 3: ODST』から搭載された協力プレイ「ファイアファイト」も強化されており、充実のオンラインプレイが楽しめる。

マルチプレイモードのココが楽しい!

アーマー・アビリティ要素の採用

今作から採用された「アーマー・アビリティ」の選択。アーマー・アビリティとは、主に攻撃の補助として使える特殊能力で、発動させるとゲージがなくなるまでその効果を発揮する。使用中は移動ができなくなるが、あらゆる攻撃を無効化する「アーマーロック」、背負った装備で飛行することができる「ジェットパック」、敵から自分の姿が見えなくなる「アクティブカモフラージュ」など、悩ましいほどに多くの種類が用意されている。

便利なカスタマイズ

アーマーは、各種モードをプレイして得たキャッシュを使って、パーツやカラーをカスタマイズすることができる。単に見た目が変わるだけではなく、交換したパーツにより、アーマーの性能も変わるといった効果も得られる。

新たなマッチメイキング

マッチメイキングのシステムが強化され、プレイヤーの戦績や実力などのデータを参考に、自分の腕前により近いプレイヤーと戦えるようになった。また、対戦に使用するマップを投票によって決められるように変更されている。

スケールアップしたファイアファイト

マルチプレイモードの1つである、協力プレイ「ファイアファイト」の強化ポイントをチェック。このモードは、最大4人で協力して、あらゆる方向から次々に侵攻してくるコヴナント軍の兵士達をひたすら倒すというもの。フレンドをはじめ、Xbox LIVE上で出会える世界中のプレイヤーとゲームを楽しむことができる。今作では、ゲームタイプや対戦時間、敵の出現内容など、細部にまでわたってプレイ条件を設定できるようになっている。



◀マップの把握、武器の選択や仲間との連携など、攻略するには知識とテクニックが必要だ。なお、オフラインでも2人でプレイすることができる。

7つのモードを収録

✖デフォルト
ファイアファイトでは、一定数の侵攻をウェーブ、5つのウェーブを1ラウンド、3ラウンドを1セットと呼ぶ。このモードでは、1セットぶんの侵攻が行われる。また、アイテムが出現するスカルモードでは、3ラウンド以降、特定のアイテムが出現しなくなる。

✖VSモード
攻撃側のスパルタン兵2人のチームと、防御側のコヴナント兵2人のチームに分かれて戦うモード。コヴナント側は、AIが操作する仲間の支援を受けられる。ラウンドの最後では攻撃側と防御側が入れ替わって戦う。

✖クラシック
今作のマップを『Halo 3: ODST』のファイアファイトでのルールで遊べるモード。デフォルトと同様に、ウェーブ→ラウンド→セットの流れで構成されている。

✖ジェネレーターディフェンス
スパルタン兵となって、ジェネレーターを破壊すべく侵攻してくるコヴナント兵を撃退するモード。オンラインβテストで試行されていた対戦モードの改良版だ。

✖ロケットファイト
ファイアファイト中、最も混沌とした戦いが楽しめるモード。無限に撃てるロケットランチャーとアーマー・アビリティをフル活用し、仲間とともにひたすら敵と戦う。

✖グラントポカリプス
コヴナント兵のなかで最も小さいグラント族の大群を、ヘッドショットを決めて倒していくモード。うまく当てると、なぜかグラントが紙吹雪となって散るのがちょっと楽しい。

✖スコアアタック
1回12分のゲームで、どれだけスコアを稼げるかを競うモード。この間、敵は絶え間なく侵攻してくるため、時折出現する3つのアイテム（スカル）の使い方がカギになる。

キャンペーンと同様に多彩なマップを用意

カントリーヤード▷

惑星リーチにあるONI（海軍情報局）施設付近の中庭が舞台。隠れる場所が豊富なので、激しい攻防が期待できるマップ。乗り物としてフォークリフトが用意されている。





◁オーバールック

惑星リーチの険しい荒野に建設された、入植者向けの施設が舞台。砲台を拠点にしながら、時折現れるレイスを迎撃する。同時に、敵が川を渡ってくるのも阻止しよう。

ビーチヘッド▷

惑星リーチにある大都市の1つ、ニューアレクサンドリア。この都市部を見渡す草原の丘にある、大きな公園が舞台。乗り物はワートホグとマングースが登場する。





◁ウォーターフロント

惑星リーチの山奥にある水処理施設が舞台。周りが険しい地形に取り囲まれているうえに、夜間ということもあって、狭い視界での戦闘を強いられることになる。

FORGE

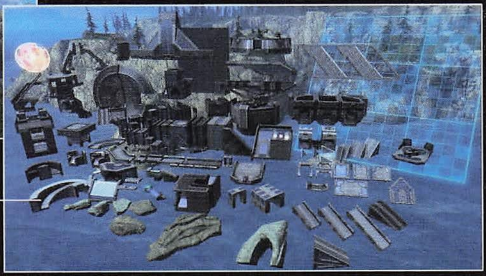
フォージモードでマルチプレイの楽しみがさらにアップ

フォージとは、『Halo 3』で採用されたマルチプレイ用のマップ（オブジェクト）エディターのこと。なかでも、広大なフィールドに自由にオブジェクトを配置できるフォージワールドでは、背景のベースとなる5つのエリアから1つを選び、多数のオブジェクトを配置しながらオリジナルマップを作成することができる。マップの編集機能は『Halo 3』で寄せられたユーザーの意見をもとに改良されており、より扱いやすいツールとなっている。



広大な空間

フォージワールドでは、キャンペーンモードに匹敵するほどの広大なマップを用意。ベースとなる背景は「Canyon」「Island」「The Rock」「Quarry」「Coliseum」の5つ。



豊富なパーツ

マップエディットで使えるパーツは約150個。これらの豊富なパーツを使えば、テクニカルなものから遊び心満載のものまで、バリエーション豊かなマップ作成ができることだろう。

電撃ゲームス旅団ページ第13回!

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

レベル80台の新防具類がいよいよ登場!!



『アビセアの死闘』で実装され、それぞれのジョブの特徴をとらえた外見と高性能ぶりですぐに話題となったエンピリアン装束。今回は、プレイヤーを魅了するその全20ジョブの性能を一挙紹介!

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ85／忍者41
エンピリアン装束のレイダーボンネットをゲット! アサシンっぽくてカッコイイですな～(*´Д`*)

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…青魔83／忍者41
マーヴィカウグをゲット! でもまだレベル83なので装備できないのです……。伊賀頭巾も装備したい～。

名前…Intcity
種族…エルヴァーン(♀)
職業…赤魔80／学者40
エストクルシャベルをかぶれば気分はまさに三銃士? でも、もう少し羽飾りが大きくてもいいかも。

ファイナルファンタジーXI		
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込／※1)+月額¥1,344(税込)	
MULTI	ジャンル	RPG(MMORPG)
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	オンライン専用

冒険 協力

※1:『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版(Windows版のみオープンプライス)
※2:プレイオンライン上からダウンロード購入可能。

エンピリアン装束をチェック!

英雄が装備していたといわれるだけに、高い性能が光る!

アビセアの死闘 FINAL FANTASY XI

DATA
●発売中(※2)
●スクウェア・エニックス
●¥980(税込)

Osho:いやはや、命中+10やヘイスト+6%は当たり前! とエンピリアン装束はどれもすごい性能ですな。

団長:シーフやからくり士みたいに、見た目がいいものばかりなのも○!

Intcity:最高の性能が発揮されるのはメイジャンの試練の防具編を2回クリアしたあとになります。ですが、1回クリアの時点でも、かなりの高性能といえると思います。

しかし高性能なだけに、複数のジョブのレベルを上げている人は、どれも欲しくなるのが問題ですな(笑)。オイラもまずはマーヴィカウグ+1がほすぃ!

1 『アビセアの死闘』エリアでアイテムを入手する

ジョブごとに存在するエンピリアン装束は、『アビセアの死闘』で追加された3つのエリアで入手できる。そして、9月に行われた最新バージョンアップで実装されたのは、頭・両脚・両足の3部位。入手方法は、部位ごとに統一されており、それぞれ特定のエリアで入手できる。頭はビジタント担当NPCの左にいるNPC・Cruor Prospectorから20000クルオと交換。両脚はバスティオン担当NPC・Bastion Prefectから抵抗軍戦績(バスティオンで入手可能)1000と交換。両足は、『アビセアの死闘』エリアの金色の宝箱(Sturdy Pyxis)から手に入る。なお、それぞれのエリアに対応するジョブは右下の表を参照。



▲両足は金色の宝箱(Sturdy Pyxis)から手に入るので、『アビセアの死闘』エリアでの同種族狩りなどに参加すると入手しやすい。

■エンピリアン装束の入手方法

部位	入手方法
頭	該当エリアで20000クルオと交換
両脚	該当エリアで抵抗軍戦績1000と交換
両足	該当エリアの金色の宝箱より入手

■エンピリアン装束(頭・両脚)を入手できるエリア

エリア名	対応ジョブ
アビセア-ブンカール	侍忍竜召青コか踊学
アビセア-ミザレオ	ナ暗獣吟狩
アビセア-アットワ	戦モ白黒赤シ



◀エンピリアン装束の頭は20000クルオと交換。アビセアで同種族狩りを120分ほど行なえば十分貯められる量なので、入手は比較的容易。

2 「メイジャンの試練」で装備品の力を発揮させる

エンピリアン装束は入手した時点では、レベル相応の性能とはいいがたい。その真の性能を引き出すためには、該当するメイジャンの試練の防具編をクリアして、性能を強化する必要がある。エンピリアン装束の強化の試練を担当する、Magian Moogleはル・ルデの庭(H5)にいる。名前は、今までのメイジャンの試練の武器編のMagian Moogleと同じだが、頭の上のボンボンの色が青色なので見分けるのは容易だ。防具を強化するメイジャンの試練は、一部の武器強化ルートにもあった「特定のアイテムを指定された数集める」というもの。これはどの部位でも基本的には同じで、最初の試練は「○○(エンピリアン装束名称)型紙:△(部位名)」というアイテムが8個(スタック可、Rare/Ex)必要。そして、2段階目の強化は「○(木or土or水)行の□□(絵札or原石or小片or宝石)」を6つ集めるというものになっている(入手方法は下の記事を参照)。なお、クエストを受けてさえいれば、必要アイテムはMagian Moogleの近くにある木箱(Delivery Crate)にトレードすることができる。



◀防具強化担当のメイジャンモーグリ。話し方がちょっと怪しい?

Check 強化に必要なアイテムはどこで手に入る?

エンピリアン装束を強化する最初の試練で必要になる型紙を入手する方法は2つある。1つ目は『アビセアの死闘』エリアに出現するNMから手に入れる方法。NMはそれぞれ、何種類かの決まった種類の型紙を落とすようだ。2つ目は『アビセアの死闘』エリアの特定のクエストをクリアすること。いくつかのクエストの報酬として型紙をもらえるが、クエストによってジョブと部位が異なっている。クエストはソロで繰り返しクリアできるものが多い。なお、2段階目の強化に必要となる木行の絵札や金行の宝石などのアイテムは、『アビセアの死闘』エリアの一部のNMから入手できるようだ。



▲型紙はNMから入手する方法と、クエストの報酬として獲得する方法がある。なお、クエストの報酬で入手できる型紙は、いくつかのジョブの型紙からランダムとなっている。

■『アビセアの死闘』で入手できるエンピリアン装束の一覧

(装備はすべてRare/Ex、またはOrg/Rare/Ex。部位の欄のカッコ内の数字は装備レベル。なお、コンビネーション性能は強化2段階目で発動する)

ジョブ	外見&コンビネーション	装備品名	部位	性能
戦士	ダブルアタック性能アップ	ラベジャーマスク	頭(85)	防33 STR+3 VIT+3 攻+5
		RVマスク+1		防36 STR+7 VIT+7 命中+10 攻+10 ダブルアタック+3%
		RVマスク+2		防38 STR+8 VIT+8 命中+14 攻+14 クリティカルヒット+3% ダブルアタック+4%
		ラベジャークウィス	両脚(83)	防49 攻+5
		RVクウィス+1		防52 攻+10 ダブルアタック+3% ヘイスト+6% フェンサー+1
		RVクウィス+2		防54 攻+15 ダブルアタック+5% ヘイスト+7% フェンサー+1
		ラベジャーカリガ	両足(81)	防22 命中+2
		RVカリガ+1		防25 命中+5 ヘイスト+4% リタリエーション効果アップ
		RVカリガ+2		防27 命中+7 ヘイスト+5% クリティカルヒットダメージアップ リタリエーション効果アップ
モンク	蹴撃性能アップ	タントラクラウン	頭(85)	防31 モクシャ+3
		TTクラウン+1		防34 モクシャ+8 ヘイスト+6% 絶対カウンター攻撃力アップ
		TTクラウン+2		防36 STR+7 モクシャ+10 ヘイスト+7% 絶対カウンター攻撃力アップ
		タントラホーズ	両脚(83)	防44 命中+3 攻+3
		TTホーズ+1		防47 命中+7 攻+7 ヘイスト+5% 蹴撃+5
		TTホーズ+2		防49 命中+10 攻+10 ストアTP+6 ヘイスト+6% 蹴撃+7
		タントラゲートル	両足(81)	防20 STR+3 命中+3
		TTゲートル+1		防23 STR+6 命中+6 蹴撃攻撃力アップ 猫足立ち効果アップ
		TTゲートル+2		防25 STR+8 命中+8 蹴撃攻撃力アップ 猫足立ち効果アップ
白魔道士	属性耐性魔法性能アップ	オリゾンキャップ	頭(85)	防25 MP+15 MND+3
		ORキャップ+1		防28 MP+35 MND+8 ケアル回復量+7% 女神の慈悲効果アップ
		ORキャップ+2		防30 MP+50 MND+10 ケアル回復量+10% 女神の慈悲効果アップ
		オリゾンパンタロン	両脚(83)	防36 MND+2
		ORパンタロン+1		防39 MND+5 回復魔法の詠唱時間-8% ケアル回復量の2%をMPに変換 ディバインベニゾン+1
		ORパンタロン+2		防41 MND+7 回復魔法の詠唱時間-12% ケアル回復量の5%をMPに変換 ディバインベニゾン+1
		オリゾンダックビル	両足(81)	防13 HP+10 MP+10 MND+3
		ORダックビル+1		防16 HP+20 MP+20 MND+6 強化魔法スキル+15 オースピス効果アップ
		ORダックビル+2		防18 HP+30 MP+30 MND+8 強化魔法スキル+20 オースピス効果アップ
黒魔道士	コンサーブMP性能アップ	ゴエティアペタソス	頭(85)	防24 INT+3 敵対心-2
		GTペタソス+1		防27 INT+6 精霊魔法スキル+10 精霊魔法の詠唱時間-6% 敵対心-4
		GTペタソス+2		防29 INT+8 精霊魔法スキル+15 精霊魔法の詠唱時間-12% 敵対心-6
		ゴエティアショウス	両脚(83)	防36 MP+20魔法攻撃力アップ+1
		GTショウス+1		防39 MP+40 魔法命中率+5 魔法攻撃力アップ+5 相乗効果魔法効果アップ
		GTショウス+2		防41 MP+55 魔法命中率+7 魔法攻撃力アップ+7 相乗効果魔法効果アップ
		ゴエティアサボ	両足(81)	防12 INT+4 敵対心-2
		GTサボ+1		防15 INT+8 暗黒魔法スキル+10 敵対心-6 マナウォール効果アップ
		GTサボ+2		防17 INT+10 暗黒魔法スキル+15 敵対心-10 マナウォール効果アップ

電撃の旅団公式Webサイト http://ff11.dengeki.com/

電プレ最新号の『FFXI』記事について旅団員が語っているほか、好評発売中の旅団本情報など、ココでしか読めない&見られない内容が盛りだくさんの電撃の旅団公式Webサイト。チェックを【はい。お願いします。】

電撃の旅団Twitterでもつぶやいてます! http://twitter.com/DPS_lb/members

ジョブ	外見&コンビネーション	装備品名	部位	性能
赤魔道士		エストクルシャペル	頭(85)	防26 MP+10 INT+2 MND+2
		EQシャペル+1		防29 MP+25 INT+5 MND+5魔法命中率+5 魔法攻撃力アップ+5 弱体魔法の詠唱時間-8%
		EQシャペル+2		防31 MP+40 INT+8 MND+8 魔法命中率+7 魔法攻撃力アップ+7 弱体魔法の詠唱時間-12%
		エストクルフュゾー	両脚(83)	防37 MP+25 INT+3
		EQフュゾー+1		防40 MP+55 INT+7 魔法命中率+5 魔法攻撃力アップ+5
		EQフュゾー+2		防42 MP+65 INT+9 魔法命中率+6 魔法攻撃力アップ+6 リフレシュ回復量アップ
		エストクルウゾー	両足(81)	防14 MND+3 敵対心-2
	コンポージャー性能アップ	EQウゾー+1		防17 MND+9 強化魔法スキル+10 敵対心-4 強化魔法の効果時間延長
		EQウゾー+2		防19 MND+13 強化魔法スキル+15 敵対心-7 強化魔法の効果時間延長
シーフ		レイダーボンネット	頭(85)	防31 命中+4
		RDボンネット+1		防34 命中+8 ヘイスト+5% アカンプリス&コラボレーター効果アップ
		RDボンネット+2		防36 命中+12トリプルアタック+3% ヘイスト++6% アカンプリス&コラボレーター効果アップ
		レイダーキュロット	両脚(83)	防43 DEX+2
		RDキュロット+1		防46 DEX+5 ヘイスト+4% ぶんどる+3
		RDキュロット+2		防48 DEX+7 クリティカルヒット+4% ヘイスト+5% ぶんどる+5
		レイダープーレーヌ	両足(81)	防18 回避+4
	トリプルアタック効果アップ	RDプーレーヌ+1		防21 AGI+12 回避+9 ぶんどる効果アップ
		RDプーレーヌ+2		防23 AGI+15 回避+11トレジャーハンター+1 ぶんどる効果アップ
ナイト		クリードアーメット	頭(85)	防39 HP+15 MP+15
		CDアーメット+1		防42 HP+30 MP+30 盾スキル+5 被物理ダメージの3%をMPに変換
		CDアーメット+2		防44 HP+40 MP+40 盾スキル+7 ファストキャスト効果アップ 被物理ダメージの5%をMPに変換
		クリードクウィス	両脚(83)	防53 HP+15
		CDクウィス+1		防56 HP+30 ヘイスト+3% 被物理ダメージ-3% 被物理ダメージ時に敵対心が下がりにくい
		CDクウィス+2		防58 HP+50 ヘイスト+4% 被物理ダメージ-5% 被物理ダメージ時に敵対心が下がりにくい
		クリードサバトン	両足(81)	防25 命中+4
	時々被ダメージ吸収	CDサバトン+1		防28 命中+10 敵対心+4 ヘイスト+3% 神聖の印効果アップ
		CDサバトン+2		防30 命中+14 敵対心+7 ヘイスト+4% 神聖の印効果アップ
暗黒騎士		ベイルバーゴネット	頭(85)	防37 STR+2 DEX+2
		BLバーゴネット+1		防40 STR+4 DEX+4 ダブルアタック+2% ヘイスト+5%
		BLバーゴネット+2		防42 STR+7 DEX+7 両手鎌スキル+7 ダブルアタック+3% ヘイスト+3%
		ベイルフランチャー	両脚(83)	防48 STR+3 命中+4 攻+4
		BLフランチャー+1		防51 STR+8 命中+10 攻+10 暗黒魔法スキル+10 ネザーヴォイド効果アップ
		BLフランチャー+2		防53 STR+12 命中+15 攻+15 暗黒魔法スキル+15 ネザーヴォイド効果アップ
		ベイルソルレット	両足(81)	防22 STR+3 INT+3 MND+3
	時々自身のHPに比例した攻撃力修正	BLソルレット+1		防25 STR+7 INT+7 MND+7 魔法命中率+6 魔法攻撃力アップ+6 マジックアキュメン効果アップ
		BLソルレット+2		防27 STR+9 INT+9 MND+9 魔法命中率+8 魔法攻撃力アップ+8 マジックアキュメン効果アップ
獣使い		フェリンカバセ	頭(85)	防32 DEX+3 CHR+3 命中+3
		FRカバセ+1		防35 DEX+6 CHR+6 命中+6 ヘイスト+5% ペット:モンスター相関関係効果アップ
		FRカバセ+2		防37 DEX+8 CHR+8 命中+8 ヘイスト+6% ペット:モンスター相関関係効果アップ
		フェリンキホーテ	両脚(83)	防46 CHR+3 命中+2 攻+2
		FRキホーテ+1		防49 CHR+7 命中+5 攻+5 ヘイスト+6% スタウトサーヴァント+1
		FRキホーテ+2		防51 CHR+10 命中+7 攻+7 ヘイスト+7% スタウトサーヴァント+1
		フェリンオクレア	両足(81)	防20 STR+2 DEX+2 命中+2
	時々ペットのHPに比例した攻撃力修正	FRオクレア+1		防23 STR+5 DEX+5 命中+5 ダブルアタック+2% きばれ効果アップ
		FRオクレア+2		防25 STR+7 DEX+7 命中+8 ダブルアタック+3% きばれ効果アップ
吟遊詩人		アエドキャロ	頭(85)	防28 CHR+3 敵対心-2
		ADキャロ+1		防31 CHR+6 歌の詠唱時間-8% 敵対心-5
		ADキャロ+2		防33 CHR+8 歌の詠唱時間-12% 敵対心-7 マドリガル+1
		アエドラングラヴ	両脚(83)	防37 歌再詠唱間隔-2
		ADラングラヴ+1		防40 魔法命中率+5 歌唱スキル+8 歌再詠唱間隔-4
		ADラングラヴ+2		防42 魔法命中率+7 歌唱スキル+10 歌再詠唱間隔-6 バラード+1
		アエドコテュルヌ	両足(81)	防13 CHR+3
	歌性能アップ	ADコテュルヌ+1		防16 CHR+9 移動速度+12% リジェネ
		ADコテュルヌ+2		防18 CHR+11 移動速度+12% リジェネ スケルツォ+1
狩人		シルバンガペット	頭(85)	防29 飛命+3 飛攻+3
		SYガペット+1		防32 飛命+9 飛攻+9 モクシャ+5 スナップショット効果アップ ダブルショット効果アップ
		SYガペット+2		防34 飛命+13 飛攻+13 モクシャ+10 スナップショット効果アップ ダブルショット効果アップ
		シルバンブラーグ	両脚(83)	防41 飛攻+3
		SYブラーグ+1		防44 飛攻+9 クリティカルヒット+2% ストアTP+6 トゥルーショット+1
		SYブラーグ+2		防46 飛攻+12 クリティカルヒット+3% ストアTP+9 トゥルーショット+1
		シルバンボティヨン	両足(81)	防17 AGI+4
	ラピッドショット性能アップ	SYボティヨン+1		防20 AGI+12 射撃スキル+5 敵対心-5 エンドレスショット効果アップ
		SYボティヨン+2		防22 AGI+15 射撃スキル+7 敵対心-8 エンドレスショット効果アップ
侍		雲海烏帽子形兜	頭(85)	防36 DEX+3 ストアTP+2
		雲海烏帽子形兜改		防39 DEX+5 ストアTP+5 ヘイスト+5% 星眼効果アップ
		真雲海烏帽子形兜		防41 DEX+7 ストアTP+8 ヘイスト+6% 星眼効果アップ
		雲海板佩楯	両脚(83)	防49 STR+2 DEX+2
		雲海板佩楯改		防52 STR+5 DEX+5 ストアTP+5 ヘイスト+4% 八双効果アップ
		真雲海板佩楯		防54 STR+8 DEX+8 ストアTP+7 ヘイスト+4% 八双効果アップ
		雲海筒脛当	両足(81)	防23 STR+2 命中+5 攻+5
	残心性能アップ	雲海筒脛当改		防26 STR+5 命中+10 攻+10 コンサーブTP+4 先義後利効果アップ
		真雲海筒脛当		防28 STR+8 命中+15 攻+15 コンサーブTP+6 先義後利効果アップ
忍者		伊賀頭巾	頭(85)	防32 DEX+3
		伊賀頭巾改		防35 DEX+7 ヘイスト+5% 陰忍性能アップ
		真伊賀頭巾		防37 DEX+10 ヘイスト+6% 二刀流効果アップ 陰忍性能アップ
		伊賀袴	両脚(83)	防43 命中+3
		伊賀袴改		防46 命中+6 片手刀スキル+3 ヘイスト+6% 陽忍性能アップ
		真伊賀袴		防48 命中+8 片手刀スキル+5 ヘイスト+7% 陽忍性能アップ
		伊賀脚絆	両足(81)	防18 ヘイスト+1%
	二刀流性能アップ	伊賀脚絆改		防21 STR+4 DEX+4 ヘイスト+3%タクティカルパリー効果アップ
		真伊賀脚絆		防23 STR+5 DEX+5 ヘイスト+4% タクティカルパリー効果アップ 空蝉の術効果アップ
竜騎士		ランサーメザイユ	頭(85)	防35 攻+7
		LCメザイユ+1		防38 攻+14 ヘイスト+5% 飛竜:時々被ダメージ吸収
		LCメザイユ+2		防40 攻+20 両手槍スキル+7 ヘイスト+6% 飛竜:時々被ダメージ吸収
		ランサーキュイソー	両脚(83)	防47 STR+3 VIT+3
		LCキュイソー+1		防50 STR+7 VIT+7 攻+12 クリティカルヒットダメージアップ ソウルジャンプ効果アップ
		LCキュイソー+2		防52 STR+9 VIT+9 攻+18 クリティカルヒットダメージアップ ソウルジャンプ効果アップ
		ランサーシンバルド	両足(81)	防21 VIT+3 命中+4 攻+4
	時々飛竜のHPに比例した攻撃力修正	LCシンバルド+1		防24 VIT+7 命中+8 攻+8 ヘイスト+4% スピリットジャンプ時TPボーナス
		LCシンバルド+2		防26 VIT+10 命中+12 攻+12 ヘイスト+5% スピリットジャンプ時TPボーナス
召喚士		コーラーホーン	頭(85)	防23 MP+10 召喚魔法スキル+3
		CLホーン+1		防26 MP+20 召喚魔法スキル+6 リフレシュ 神獣の加護効果アップ
		CLホーン+2		防28 MP+30 召喚魔法スキル+9 リフレシュ 神獣の加護効果アップ
		コーラースパッツ	両脚(83)	防35 MP+16 ブラッドブーン+3
		CLスパッツ+1		防38 MP+33 ブラッドブーン+7 召喚獣:TPボーナス
		CLスパッツ+2		防40 MP+45 召喚魔法スキル+6 ブラッドブーン+10 召喚獣:TPボーナス
		コーラーピガッシュ	両足(81)	防12 MP+15
	ブラッドブーン性能アップ	CLピガッシュ+1		防15 MP+20エレメントサイフォン効果アップ 召喚獣維持費-2 召喚獣:魔法命中率アップ
		CLピガッシュ+2		防17 MP+25 エレメントサイフォン効果アップ 召喚獣維持費-3 召喚獣:魔法命中率アップ
青魔道士		マーヴィカヴク	頭(85)	防29 命中+4
		MVカヴク+1		防32 命中+8 片手剣スキル+5 ヘイスト+5% ブルーチェーン効果アップ
		MVカヴク+2		防34 命中+12 片手剣スキル+7 ヘイスト+6% ブルーチェーン効果アップ
		マーヴィタイト	両脚(83)	防42 STR+2 DEX+2
		MVタイト+1		防45 STR+5 DEX+5 青魔法スキル+10 ヘイスト+3% エフラックス効果アップ
		MVタイト+2		防47 STR+8 DEX+8 青魔法スキル+15 ヘイスト+4% エフラックス効果アップ
		マーヴィバシュマク	両足(81)	防18 INT+3 魔法命中率+1
	時々青魔法性能アップ	MVバシュマク+1		防21 INT+7 魔法命中率+5 魔法攻撃力アップ+5 敵対心-4 ブルーバースト効果アップ
		MVバシュマク+2		防23 INT+10 魔法命中率+8 魔法攻撃力アップ+8 敵対心-6 ブルーバースト効果アップ
コルセア		ナバーチトリコルヌ	頭(85)	防30 AGI+3 飛命+5
		NAトリコルヌ+1		防33 AGI+8 飛命+12 ラピッドショット+7 時々ブリッツァロール効果アップ
		NAトリコルヌ+2		防35 AGI+10 飛命+16 ラピッドショット+10 ブリッツァロール効果アップ
		ナバーチトルーズ	両脚(83)	防42 DEX+3 AGI+3
		NAトルーズ+1		防45 DEX+6 AGI+6 ストアTP+6 スナップショット効果アップ 時々キャスターズロール効果アップ
		NAトルーズ+2		防47 DEX+8 AGI+8 ストアTP+8 スナップショット効果アップ キャスターズロール効果アップ
		ナバーチブーツ	両足(81)	防17 AGI+4
	クイックドロー性能アップ	NAブーツ+1		防20 AGI+10 魔法命中率+8 クイックドロー効果アップ 時々コアサーズロール効果アップ
		NAブーツ+2		防22 AGI+13 魔法命中率+10 クイックドロー効果アップ コアサーズロール効果アップ
からくり士		チルコカペッロ	頭(85)	防28 ダブルアタック+1%
		CCカッペロ+1		防31 ダブルアタック+2% ヘイスト+5% オートマトン:TPボーナス
		CCカッペロ+2		防33 格闘スキル+5 ダブルアタック+3% ヘイスト+6% オートマトン:TPボーナス
		チルコパンタローニ	両脚(83)	防41 命中+3 攻+3
		CCパンタローニ+1		防44 命中+7 攻+7 ヘイスト+3% マーシャルアーツ効果アップ オートマトン:スキル効果アップ
		CCパンタローニ+2		防46 命中+10 攻+10 ヘイスト+4% マーシャルアーツ効果アップ オートマトン:スキル効果アップ
		チルコスカルペ	両足(81)	防17 STR+2 DEX+2 INT+2
	時々オートマトンのHPに比例した攻撃力修正	CCスカルペ+1		防20 STR+5 DEX+5 INT+5 命中+8 タクティクスウィッチ効果アップ オートマトン:INT+10 MND+10
		CCスカルペ+2		防22 STR+8 DEX+8 INT+8 命中+12 タクティクスウィッチ効果アップ オートマトン:INT+13 MND+13
踊り子		カリスティアラ	頭(85)	防27 ストアTP+2
		CAティアラ+1		防30 命中+3 攻+3 ストアTP+4 ヘイスト+5% C.フラリッシュ効果アップ
		CAティアラ+2		防32 命中+8 攻+8 ストアTP+7 ヘイスト+6% C.フラリッシュ効果アップ
		カリスタイツ	両脚(83)	防40 回避+5
		CAタイツ+1		防43 回避+10 ヘイスト+4% タクティカルパリー効果アップ
		CAタイツ+2		防45 回避+15 短剣スキル+5 ヘイスト+5%タクティカルパリー効果アップ
		カリストーシュー	両足(81)	防16 DEX+3 CHR+3
	サンバ性能アップ	CAトーシュー+1		防19 DEX+5 CHR+5 ストアTP+4 ヘイスト+3% フェザーステップ効果アップ
		CAトーシュー+2		防21 DEX+8 CHR+8 ストアTP+8 ヘイスト+4% フェザーステップ効果アップ
学者		サバントボネット	頭(85)	防25 MP+16
		SVボネット+1		防28 MP+35 強化魔法スキル+8 意気昂然の章&気炎万丈の章効果アップ
		SVボネット+2		防30 MP+45 強化魔法スキル+10リジェネ回復量アップ 意気昂然の章&気炎万丈の章効果アップ
		サバントパンツ	両脚(83)	防35 MND+4
		SVパンツ+1		防38 MND+8 弱体魔法スキル+7 グリモア中の魔法命中率+7 簡素清貧の章&勤倹小心の章効果アップ
		SVパンツ+2		防40 MND+11 弱体魔法スキル+10 グリモア中の魔法命中率+15 簡素清貧の章&勤倹小心の章効果アップ
		サバントローファー	両足(81)	防14 MP+10 INT+3
	グリモア性能アップ	SVローファー+1		防17 MP+22 INT+6 精霊魔法スキル+7 虚誘掩殺の策効果アップ
		SVローファー+2		防19 MP+35 INT+8 精霊魔法スキル+10 虚誘掩殺の策効果アップ

AF3



バージョンアップ



きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長:Uri　記者 Osho Intcity

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 編 ヴァナ・ディール公式ワールドガイド 2010 Vol.2

旅団本の制作もいよいよ佳境!

えーと、たいへんお待たせしております「旅団本2010 Vol.2」ですが、まもなく発売です。もうしばらくお待ちください。

今度こそ本当の本当。10月下旬発売です！　これ以上遅れることはないハズ……。たぶん！

これ以上遅れるなんてありえませんぞ（笑）。さて、Vol.2は9月の最新バージョンアップ対応。メイジャンの試練は、内容が調整された試練＋エンピリアン装束の強化も含めた最新版でお届けします！

アビセア攻略は、『禁断の地アビセア』だけでなく9月のバージョンアップと同時に実装された、拡張バトルエリア第2弾『アビセアの死闘』エリアについても解説しています。

さらに、プロマシアミッションやサルベージ、アサルトなどの各種コンテンツのレベルキャップ開放後の攻略情報を掲載！

そのほか最新の狩り場情報や最新戦闘事情、旅団本では恒例となっているオモシロ企画などなど盛りだくさんの内容ですぞ！

『禁断の地アビセア』攻略

すでに、レベル75からのレベル上げの定番となったアビセア。そこでのモンスターの配置から、NMの配置や戦うときの情報までを解説。これを読めば、アビセアでできることのすべてがわかる。また、『アビセアの死闘』で追加されたアビセア-ブンカール、アビセア-ミザレオ、アビセア-アットワの情報も掲載！

「メイジャンの試練」最新情報

試練がますます増え、武器の性能もさらにアップしたメイジャンの試練。9月バージョンアップで追加、調整された武器編の全試練を解説。試練ごとのつながりは、ツリー方式で一発検索可能！　また、エンピリアン装束を強化することになる、防具編についてもバッチリ紹介。

レベル80で挑む各種コンテンツ

エンピリアン装束が発表されても、まだまだ高性能なサルベージ防具。そこで、今から始めるサルベージ攻略は全遺構をマップ付きで解説。また、リンバスやアサルト（中尉）など各種コンテンツのレベルキャップ開放後の攻略情報をお届け！　そして、レベル制限が撤廃されたプロマシアミッション。こちらは、ソロでどこまでいけるかなどをOshoが検証！

そのほかの企画もてんこ盛り!

- 2010年9月9日 バージョンアップ対応
- リニューアルされた狩り場情報
- 合成、錬成レシピ
- そして、いつものアノ企画!

お楽しみに

Uriの編集後記 からくり士バージョンアップしすぎじゃない!?　って言っちゃうくらい、これまでのAFのイメージをガラッと変えてくれたエンピリアン装束。このイメチェンっぷりは好きだけど、団長のほっかむりは怪しかったわー。ハチしか殺せない殺し屋ってカンジね。編集長もさっそく白魔道士のオリゾンキャップをかぶってみたけど、日焼けが怖い乙女にやさしいサンバイザーっぷりが個性的でいいわ！　さてさて、いまだにメイジャンデビューしてない無精モノですが、エンピリアン装束は試練を乗り越えないと実戦向きじゃないのよね……いよいよなのかしら。





電撃杯 激戦の軌跡

「MGS PW SUMMER CAMP」の一環として開催された電撃杯。その熱戦の軌跡をたどる!

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
SUMMER CAMP

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER			
発売中(4月29日発売)	通常版:¥5,229(税込)、DL版:¥4,700(税込)		
PSP	ジャンル	ACT(タクティカル・エスピオナージ・オペレーション)	ACT
	メーカー	発売元:KONAMI/開発元:小島プロダクション	協力
	備考	アドホックモード対応、1〜6人プレイ可(※1)	育成

09.05. 六本木・東京ミッドタウン KONAMI本社に熱風が吹き荒れた!!

「MGS PW SUMMER CAMP」決勝大会の出場権を得るため、当日100名以上の潜友が参戦した電撃杯。今回は壮絶なバトルが展開したこの電撃杯の模様をレポートしつつ、彼らの活用していたテクニックも紹介していく。

ハイレベルな戦いに会場は大盛り上がり!

■1回戦で最速記録が飛び出す!

前日に関東地区予選大会が開催されたこともあり、連日で開催された電撃杯は予想以上の熱気のなかで開幕された。1回戦は【EXTRA OPS:74】のタイムアタックで、全16チームのなかでクリアタイムの速かった上位12チームが2回戦に進出することになった。このタイムアタックでは、なんとHERSONSANチームがこの日までの最速となる53秒を記録! そこからフルトン回収した随伴兵4人分のボーナス(1人つき1秒)を差し引いた49秒でトップに立った。彼らはまず、戦闘開始直後にカールグスタフM2(フルトン回収)で随伴兵4人を回収。その後、装甲車の下部をミサイルで攻撃するという効率のいい戦略を実行。本来ならスモークグレネードで敵の視界を妨害したり、対戦車地雷を使うところだが、それらをせずに4人で攻撃に徹したのが勝因となった。

出場チーム一覧(五十音順)

- ■We love ダンボール
- ■SPFO
- ■MSSF
- ■xlink
- ■かけつけ三杯
- ■葛飾潜入会
- ■Satisfaction
- ■Twitter支部R
- ■TEKITOU
- ■toky
- ■20代最後の夏
- ■PEACE RUNNER
- ■HERSONSAN
- ■MK.32
- ■YOSEATSUME改
- ■RYO+α

■ダンボール戦車の勇姿を目撃!

2回戦は1回戦の成績をもとに上位6チームと下位6チームが激突したVERSUS OPS。ルールはチームデスマッチ+殺傷武器は不可で行われた。ここで1回戦で1位だったHERSONSANチームが、1回戦で12位のYOSEATSUME改チームに敗れる波乱が発生。対人戦では、対CPU戦で養えない実戦経験がポイントになるが、その差が影響したのかも。この戦いのユニフォームは、移動速度を重視したスイムトランクス、足音を消すためのスニーキングスーツの2つ、武器は、麻酔銃、盾、スタングレネードを選択したチームが多数確認できた。そのほか、SPFOチームはダンボール戦車(スタン砲)も巧みに活用し、2回戦を突破した。

■電撃杯の優勝チームがついに決定!

決勝戦は【EXTRA OPS:017】フルトン回収と【EXTRA OPS:087】対戦闘ヘリ戦のタイムアタックで、合計タイムが最も速いチームが優勝という方式で進行。1戦目は前日の関東地区予選大会で、まさかの回収漏れによって惜敗したMSSFチームが奮闘。2位と4秒差の1分27秒で暫定1位を獲得した。その戦法は、スイムトランクス+カールグスタフM2(フルトン回収)+暗視ゴーグルの装備で、兵士を素早く回収するというもの。これはほかのチームも同じだったが、明暗を分けたのはミスの少なさだった。続いて、2戦目の対ヘリ戦がスタート。ここでも実力を発揮したのはMSSF。1分5秒という驚異的な速さで戦闘ヘリMi−24D Customを撃墜。キル数1人、フルトン回収数8人(プラス15秒・マイナス8秒)によって、1分12秒という記録をたたき出し、トータルタイム2分39秒で電撃杯を制した。優勝したMSSFチームのメンバーに話を聞いたところ「2戦目はM134で戦闘ヘリのキャノピーを破壊し、司令官をミサイルで倒した」とのこと。ほかのチームも狙いは一緒だったが、ここまでタイムを短縮できたのは彼らのズバ抜けた攻撃精度の高さだろう。


▶なんと小島秀夫監督が来場!電撃杯に華を添えてくれた。



▲MSSFチーム、そして惜しくも敗れた全参加チームのみなさんに心より感謝を申し上げます。

電撃チーム出動! エキシビションマッチ

【EXTRA OPS:117】対コクーン戦で優勝チームとタイムアタック勝負!!

決勝戦の終了後、優勝したMSSFチームと電撃チームによるエキシビジョンマッチが行われた。【EXTRA OPS:117】対コクーン改戦でタイムアタックで競うというルールは、電撃チームが決定したもの。この戦いで電撃チームは、最後にちょっと笑いを取ろうと画策。導き出した手は、スイムスーツ+バナナの男とレールガンを装備した潜友たちによるチーム編成。3人がレールガンでコクーン改のポッドを攻撃し、スイムスーツの男がポッドに乗り込むという戦略だった。結果は、電撃チームのクリアタイムが3分45秒で、MSSFチームのクリアタイムが3分19秒。M47など、高火力の実弾を効率よくポッドにヒットさせていったMSSFチームが勝利を納めた。彼らには電撃ゲームスの千木良編集長より、『MGS PW』フィギュアの4体セットと電撃グッズの詰め合わせが贈られる予定。


▶賞品目録を贈呈。最後にはプレゼント抽選会も行われた。

そして激戦の舞台はTGS2010決勝大会へ…



 ※1:CO-OPS時は最大4人、対戦時は最大6人。



電撃文庫
毎月10日発売
10月の新刊
ついに10周年
あなたを幸せにするのは
最後はいつだってあなただ
キノの旅XIV
—the Beautiful World—
著●時雨沢恵一　イラスト●黒星紅白
定価:557円
人間キノと言葉を話す二輪車エルメスが旅先で出会う、忘れられない風景と人々——。全13話収録。
第2期
TVアニメ
10月より MBSほかにて 放送開始!!
第3次世界大戦終結!
科学と魔術の物語、ついに決着!
とある魔術の禁書目録㉒
著●鎌池和馬　イラスト●灰村キヨタカ
定価:599円
アニメ第一期『禁書目録』の全てが分かる!
DVD付き限定版
アニメ『とある魔術の禁書目録』ノ全テ featuring アニメ『とある科学の超電磁砲』
編●電撃文庫編集部
価格:1260円
10月12日発売
電撃文庫 MAGAZINE Vol.16
10月9日発売(偶数月発売)
価格:720円
豪華3大付録つき!
TVアニメ放送開始大特集!
俺の妹がこんなに可愛いわけがない
次世代青春エンタテインメント!
アクセル・ワールド6
—浄火の神子—
著●川原 礫　イラスト●HIMA
定価:599円
ロウきゅーぶ!⑥
著●蒼山サグ　イラスト●てぃんくる
定価:599円
デュアン・サークII⑭
永遠の約束、それぞれの旅立ち〈上〉
著●深沢美潮　イラスト●戸部 淑　定価:599円
断章のグリムXIII しあわせな王子・下
著●甲田学人　イラスト●三日月かける　定価:578円
ヴぁんぷ!V
著●成田良悟　イラスト●エナミカツミ　定価:662円
ほうかご百物語9
著●峰守ひろかず　イラスト●京極しん　定価:641円
新作は一挙5点登場!
ウチの姫さまにはがっかりです…。
著●鈴木 鈴　イラスト●藤真拓哉　定価:641円
ハーレムはイヤッ!!
著●水鏡希人　イラスト●ピロ水　定価:662円
平安鬼姫草子 ~神ながら神さびせすと~
著●黒狐尾花　イラスト●さらちよみ　定価:620円
ハロー、ジーニアス
著●優木カズヒロ　イラスト●ナイロン　定価:620円
はい、こちら探偵部です
著●似鳥航一　イラスト●よし☆ヲ　定価:599円
なれる!SE2 基礎から学ぶ?運用構築
著●夏海公司　イラスト●lxy　定価:620円
恋する鬼門のプロトコル2
著●出口きぬごし　イラスト●をん　定価:662円
神と奴隷の誕生構文II
著●宇野朴人　イラスト●きくらげ　定価:662円
電撃文庫 通算2000タイトル 大感謝フェア
豪華プレゼント しめ切り迫る!
ケータイからのアクセスはこちら
電撃文庫 もくろっく
Webにて無料配布!
http://dengekibunko.dengeki.com/2000/
単行本
終わる世界のアルバム
著●杉井光
定価:1470円
発売日:10月25日
『神様のメモ帳』『さよならピアノソナタ』の杉井光、初のハードカバー

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「全滅すら快感なゲーム」

CASE. 17

広大な世界を冒険する感覚をリアルに味わえる『ゼノブレイド』。やり込み要素も盛りだくさんなので、今現在プレイ中な人も、まだまだ多いのでは!?



ゼノブレイド
●Wii　●発売中(6月10日発売)
●発売元：任天堂／開発元：モノリスソフト　●RPG
●¥6,800(税込)

『ゼノサーガ』の総監督・高橋哲也氏が手掛ける超大作RPG！　巨大な神の死骸「巨神界」と「機神界」を舞台に、そこに生きる生命たちの戦いを描く。

ガケから落ちたらアウト!?　全滅すら楽しいと思えたRPGは久しぶり(笑)

探索しても楽しい！ 全滅しても楽しい！

いやー、『ゼノブレイド』のコラムを書くなんて穏やかじゃないですね。発売から結構経ちましたが、まだまだ僕は絶賛プレイ中ですよ！　クエスト、育成、アイテム集め、とにかくやり込み要素が膨大。それが『ゼノブレイド』なのです(2週目要素もあるよ)！　初めて『ゼノブレイド』が出るって聞かされたとき、超興奮しましたねー。どうしても攻略をやりたかったんで、電撃ゲームスの担当編集さんのところにいって頼みにいったのもよい思い出。そういうわけで、今回はプレイして思った『ゼノブレイド』の魅力ってやつを語っていきたいと思います。

まず、第一は「マップ探索」ですね！　このゲームはとにかくマップが広く、すべて踏破するのはわりと大変です。しかし、マップにはロケーションやランドマークとよばれる名所のようなものがあり、それを見つけるとEXP、AP、SPが入手できるのです。キャラの育成にもつながるうえ、一度見つけたランドマークは自由に行き来可能。これのおかげで、広いマップ探索が全然苦になりません！　おまけに舞台が巨神の体の上ということもあり、景色が超キレイ。攻略と関係ないけど、そういう絶景ポイントを見つけるのも楽しみの1つでしたねー。もちろん、マップ探索には危険なこともありますよ。エリアによっては、ありえないぐらい強いモンスターが普通にうろつき回ってたりするので、調子にのってマップを探索してたらレベル80台ぐらいのモンスターにいきなり遭遇して死亡……なんてこともザラですからね。高いところから落ちても死んじゃうし。

さて、ここで唐突に『ゼノブレイド』のマップ探索で体験した私の死亡日記を公開！　このなかにあげた項目を3つ以上体験したことある人は、友達になりましょう！

●コロニー6編
・「LV80台の魚に瞬殺」
いったい何が起こったのか(以下略)。ここで、はじめて死亡を体験した人も少なくないはず。そして、プレイアワード「はじめての絶望」をゲット。

●テフラ洞窟編
・「機神が見える丘でなんとなくダイブ」
飛んだら、どうなるか試してみたくなりますよね！　ちなみに普通に死んじゃいます。

●巨神脚編
・「普通に歩いている縄張りのバルバロッサ」
お前のような奴が……普通に入口付近を歩くな！　コイツに限らず、このへんからビッグサイズのモンスターが出現し始めるので、初見だと結構ビビります(汗)。
・「崖上のバイエルンの恐怖」
これは、もう本当にビックリした！　神殿に近づいたら、BGMが変わったのでゾクッ……ときましたよ。開発者の方がニヤリとしてるいるのが目に浮かぶようです。
・「秘境発見！　そして……。」
「開拓者の展望台」を発見！　経験値すげー、景気キレー、と喜んだのもつかの間。上空を旋回していた渓谷のバレンシアに、襲撃されてアウト。

●マクナ原生林編
・「流されちゃった♪」
マクナ大瀑布に飛び込んで川を探索。どこまで続くんだろうなー、と思いつつ流れ流れて……そのまま落下しました。

●サイハテ村編
・「落下事故多発！」
まず、建物の構造がプレイヤーを殺しにきてます。足を踏み外しての事故死が多発しました。

後半になると、さすがに学習してきて理不尽な死に方をすることもなくなってきますが、やっぱり序盤は死にまくりましたねー。特にデメリットがないから安心して全滅できるのも、このゲームの魅力の1つだと思います(笑)。探索しても楽しい、死んでも楽しい。それが『ゼノブレイド』！

メイン&NPCともに魅力的なキャラクターたち

そして『ゼノブレイド』を語るうえで、絶対にはずしちゃいけないのがキャラクター！　みんなステキすぎて、嫌いなキャラがいないから困るぜ。ムムカさんも大好きだよ！　このゲームのすごいところは、メインキャラだけでなく膨大なNPCたちにも1人1人ドラマがあり、魅力があるというところです。数だけでいったら300人を超えるほどのキャラたちすべてに、それぞれのドラマがあるからたまげます……。NPCからのクエストをこなせばこなすほど、そのキャラの性格とか人間関係とがわかってきて、ドンドン好きになっていくんですよね。ある程度クエストをこなし、キズナグラムで町の人々とのキズナを確認すると、いつまにやらすごい人間関係がつながっていてビックリすることも(笑)。クエストを受けるときのメンバーによって、セリフが変わったり、掛け合いが発生したりするところも○。普段はわからないキャラの秘密や魅力が発見できます。本当はシュルクたちメインキャラクターについて、語ろうかと思ったんですが、それは前号までの電撃ゲームスで語り尽くされてきたんで、このコラムではあえてNPCに目を向けてみようと思います。

●好きなNPCキャラリスト
・ホコ
超～まずい料理を作るノポン族。選択肢では自分の心に素直になってもらいました。いくら空腹だからって、ミュキシリアのラインに対する態度がヒドイと思う(笑)。
・デジレーン
シュルクのことが好きな町娘。ある意味ヒロイン候補か？「よかった。これで解決ですね」「よくないわよ！」の流れが素晴らしい。
・イワン
最初は何コイツ！　と思ったけどクエストを進めていくうちに好きになってしまった。マトリョーナとお幸せにね。
・エミ・リータ&ミラー
小娘隊長とその部下。クエストを進めるに連れ深まっていく、2人の信頼関係に泣いた。ちなみに、クエストで盾を渡してしまったとき、「しまった失敗ルートか!?」と思い、かなり前のデータまで戻ってやり直したりしたのもいい思い出(笑)。

現状でいいなぁ、と思ったNPCたちは、こんな感じですね。皇都アカモートの人たちについて語れないのは、自分が終盤までクエストを放置してたせいです(泣)。うおお！　待ってろ2周目！　絶対クエストもキズナグラムもコンプリートしてやるぜぇ!!(ライターA)

NO GAME NO LIFE

「もうすぐ」遊べる注目ゲーム

—9月25日～10月14日発売—

CONTENTS

小さき者らが世界を照らす



大神伝 小さき太陽

日本という国で長い年月をかけて育まれた、自然を尊ぶ繊細な心、そして八百万（やおよろず）の神々。かつてこれほどまでに「日本の心」を表現したゲームシリーズがあっただろうか。今、DSに小さな神が舞い降りる。

大神伝 ～小さき太陽～		
2010年9月30日発売	¥5,040（税込）	
DS	ジャンル	A·AVG
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 冒険



プロデューサーとディレクターが語る、『大神伝 ～小さき太陽～』に託した想い！

その世界にふれた人々の心に、鮮烈な衝撃と温かな感動をもたらした名作『大神』。その魂を受け継がんと制作された新作『大神伝 ～小さき太陽～』が、ようやく発売の時を迎えた。DSという手のひらサイズの携帯機で、あの独特の世界観はどこまで再現されているのか？

そういぶかる人も少なくないだろう。そんな人にこそ、ぜひ今回のインタビュー記事を読んでいただきたい。取材でわかったこと――それはファンのみながそうであるように、作り手達もまた『大神』シリーズをこよなく愛しているという、確かな“事実”だった。

江城プロデューサーと松下ディレクター すぺしゃるいんたびゅう その一

「チビテラスがもふもふでかわいい！」そんな声があちこちから聞かれる『大神伝 ～小さき太陽～』（以下、『大神伝』）。でも、それだけじゃなくゲームとしてもおもしろくなくっちゃ困る！ そのへんどーなの！？ と開発のお2人を直撃した。

試遊体験→発売まで1年 その間の重圧、葛藤、そして奮闘

サンプルROMを触ってみて、正直驚いた。思っていた以上に目の前の世界が『大神』を感じさせてくれたからだ。

据え置き機の名作の新作が、DSで出る。そのことにやや残念な気持ちを抱いたユーザーも少なくないに違いない。なにしろ『大神』はその素晴らしい映像美も、重要な魅力の1つだったからだ。江城氏も松下氏も、そのことを重々承知の上で、あえてDSでの開発へと踏み切った。

「僕としては“筆しらべ”の画面に描く直感的なおもしろさは、タッチペンとタッチスクリーンのシステムにすごくマッチすると思っていました。もし新作の開発を任せてもらえたら、DSでやりたいと」

そう語る松下氏とスタッフ数人によって作られた試作は「ちょうど手が空いていたアマテラス大好きの人」の江城氏に持ち込まれた。

「実際にDS上で動いている小さなチビテラスを見て、動かしてみたときに「これはいけるかもしれない」と直感しました。据え置き機ほどのクオリティはもちろん叶いませんが、かなり『大神』らしいグラフィックを表現できていると感じたからです」

しかし実際の開発をスタートさせる際、江城氏は松下氏にこう告げたという。

「DSだからという言い訳は聞きたくない、と。どんなゲーム性になるにせよ、しっかりと『大神』で表現されていた奥行きのあるナカツクニの美しさや、あの世界を駆け回る楽しさを再現するようにと言いました。ユーザーの求めている雰囲気が出せない限りは作る意味ないぞ、と」

高すぎるハードル。『大神』の持つ大きな世界を、どうやって小さな手のひらで再現できるのか。技術的な試行錯誤が繰り返された。スタッフが「いけるかもしれない」と自信を持てたのは、去年のTGSでの試遊会のタイミングだった。

「みなさんに遊んでもらって、好意的な意見をたくさんいただけたときにやっと安心できた」と江城氏。それから約1年の歳月を経て、ようやく発売へと至る本作。なかなか発売されなかったのには、やはりそれなりの理由があった。

「江城Pとぶつかるんですよ（笑）。僕の立場としては、やっぱり納得いくまで作りこみたいわけで」

「プロデューサーはスケジュールや予算の面も管理する立場。いくら『大神』が好きだからといって、突き詰め続けていたら、いつまでたってもファンに作品が届かない。それはみんなが困ります（笑）」

世界中で高い評価を得た『大神』の名を冠する以上、ファンを失望させるわけにはいかない――2人は落としどころに悩み続けた。

「元々、『大神』のボリュームが、普通のRPGタイトルの倍ほどもある。それをすべて再現することは難しい。だからこそディレクターとして何を追及し、何を納得して諦めるのか。最後まで、悩んで悩んで悩みまくりました」



江城元秀P
『鬼武者2』などのディレクターを経て、現在はプロデューサーとして活躍する。代表作に『逆転検事』など。

松下邦臣D
Wii版『大神』のディレクターを務め、その経験をもって本作の企画を立ち上げた仕掛け人ともいえる人物。



千両
西安京の芝居小屋、「かぶき座」を乗っ取った妖怪。絶対の自信を誇るその舞は、見た者の魂を奪うという。

怨霊王
生前は民のために尽力していたが、権力争いに敗れ、心を病んで憤死。すべての人間を怨む怨霊と化した。

鬼婆
鬼火市場を仕切る妖怪。怒り出すと手がつけられず、口から火を吐き、出刃包丁を振り回して暴れまわる。

万両
金を儲けたいという人々の願望が妖怪に。天下一のかぶき者を名乗り、金の代わりに人の魂を集めんとする。

ナカツクニを覆う怨霊たちの闇





神さまに守られた国「ナカツクニ」。しかし、あるときヤマタノオロチが復活を遂げ、世界は闇に閉ざされてしまう。絶望する人々を救うため、蘇りしは大神「アマテラス」。白狼の姿をした太陽の神は、相棒の天道太子「イッスン」とともに人々の信仰心を力に変えてオロチを倒し、再び世に光をもたらしたのだった。

そんな「アマテラス」がナカツクニを去ってから九カ月。あろうことか、「ナカツクニ」の空を再び暗雲が覆いはじめる。戸惑う「イッスン」たちの前に現れたのは、なんと「アマテラス」そっくりの姿をした小さな白狼「チビテラス」。大神の意志を継ぎ、「ナカツクニ」に平和をもたらさんと、新たな神さまと相棒たちの物語が始まろうとしていた……。



クニヌシ
前作で活躍した大剣士スサノオの息子。気弱ながらも、チビテラスとの出会いを経て、強く成長していく。

チビテラス
アマテラスの子。再び災厄に見舞われたナカツクニを救いにやってきた。ポアッとしているところは親譲り。



物語

珍道中が幕を開ける!?

いんたびゅう その二

「チビの動きはフレーム単位でこだわりました」松下D

9カ月で大きくなった⁉ シナリオに含まれた謎

江城氏、松下氏はもちろん、スタッフ全員が最後までこだわり続けたのは「『大神』の雰囲気と空気感を損なわないこと」だった。

「風の流れる様子から、"筆しらべ"の線のかすれ具合まで。ひたすら細かく調整し続けました」

相棒のクニヌシにいたっては、一度は完成したモデルを「なんか違う（松下氏）」という違和感を理由に、もう一度作り直したという。

「実際に背景に置いて動かしてみたら、違うわけです、何かが。『大神』らしくない。スタッフに土下座して、もう一度デザインの段階からやり直してもらったりもしました。あれは申し訳なかった（苦笑）」

複数人いる相棒のなかでも、江城氏はクニヌシに格別の想いを抱いている。

「最初に出てくる相棒ということもあって、シナリオ担当の北島（行徳）先生と何度もシナリオを推敲しました。シナリオのおもしろさや、ぬくもりも、『大神』らしさの重要なファクターですからね」

クニヌシは英雄である父親の大剣士スサノオに対し、子どもならではの複雑な感情を持ち、悩む。

「映画「スタンド・バイ・ミー」のような、子どもたちだけの冒険を描きたかった。冒険のなかで成長していくクニヌシの姿は必見ですよ」

そういえば、チビテラスが降臨した本作の物語は『大神』でアマテラスがナカツクニを旅立ってから、わずか9カ月後のお話となる。『大神』のエンディングでは、確かにスサノオとクシナダの息子らしき姿が絵巻に描かれていた。だが、それにしたって1年も経たずに1人で冒険に出かけられるほど、大きく成長するとは考えにくい……。

「そのあたりは非常に重要なポイントです。なぜクニヌシが成長しているのか。物語を進めていけば、真実にたどりつくはずです」と松下氏。ナナミやカグラ、クロウといった相棒たちについても「ひょっとしたら、『大神』のあのキャラの……？」と、みなさんのなかにも感づいている人は多いはずだ。

「まだ紹介していない相棒もいます。こちらも『大神』をプレイした人には感慨深い存在となるはず」

シナリオを進めていくに従って、明らかになっていく謎。そして深まる、チビテラスとの絆。もちろんサブキャラたちの活躍だって見逃せない。

「薬師村のアカヒゲ先生、神州平原のタマヤのエピソードなど、お気に入りのシナリオがたくさんあります。相棒が変わると、それに従って村の人たちのセリフも変化します。全部聞いてもらえたらうれしいですね。そのたびに旅路を戻っていたらタイヘンかもしれませんが、ぜひ！（松下氏）」

ちなみに実際プレイすると、かなり急いでもクリアまで25時間ぐらいはかかるとのこと。上記のような細かい要素まで拾っていけば、A・ADVとしてはなかなか侮れないボリュームとなっている。

「薬師村の発展システムも、普通にシナリオを進めるだけでは、すべての村人を集められないと思います。長く遊べる内容になっていますよ」

江城氏がそう語るように、長くのんびりとしたイメージで、味わうようにプレイするのがいいだろう。急いでプレイしようにも、やはり"大神降ろし"のような壮大な演出はもちろん、小さなキャラの動きにまで心奪われるシーンが目白押しなので、じっくり眺めずにはいられない。特にチビテラスの動きには、松下氏がこだわりぬいた。

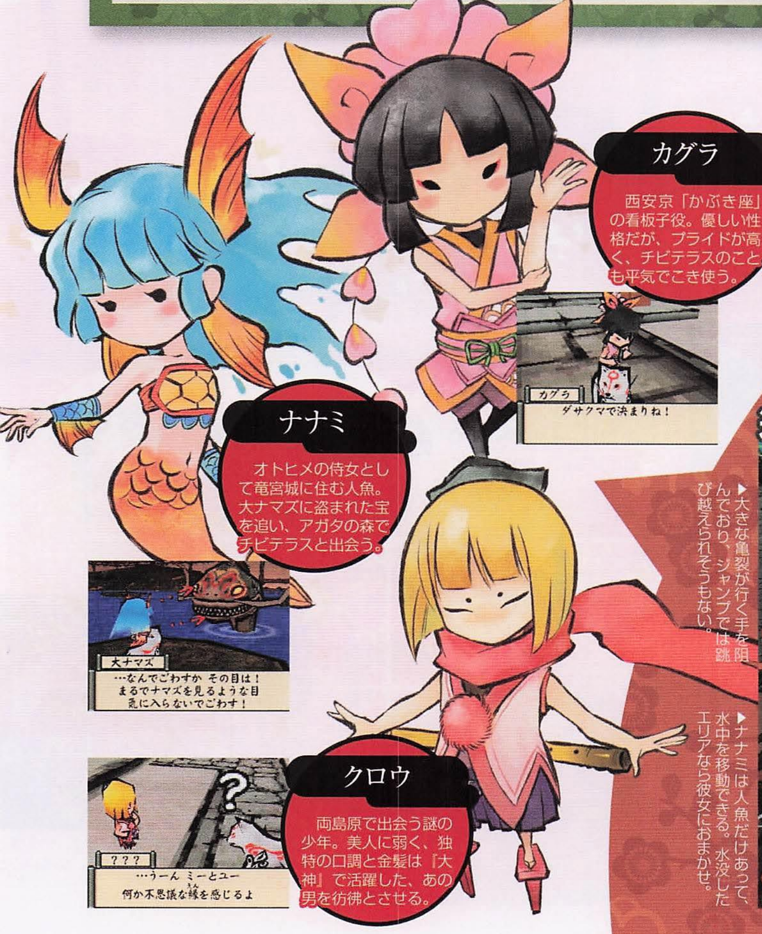
「もう1フレーム単位で調整しました（笑）。子犬っぽいかわいらしさが表現できていると思います」

そのかわいさには、江城氏も太鼓判を押す。

「チビテラスはあざといぐらいにかわいいですよ」



▲サクヤなどの大人キャラも、ハードの特性に合わせ、やや等身が下げられている。小さなこだわりがうれしい。



カグラ

西安京「かぶき座」の看板子役。優しい性格だが、プライドが高く、チビテラスのことも平気でこき使う。

ナナミ

オトヒメの侍女として竜宮城に住む人魚。大ナマズに盗まれた宝を追い、アガタの森でチビテラスと出会う。

クロウ

両島原で出会う謎の少年。美人に弱く、独特の口調と金髪は『大神』で活躍した、あの男を彷彿とさせる。

フィールドアクション 相棒と協力して、難所を突破せよ！

本作ではフィールドにさまざまな仕掛けが用意されている。それらを相棒と協力して解く、パズル的要素も醍醐味の1とつといえるだろう。相棒はチビテラスの背中に乗って移動するが、チビテラスから降りて単独で行動することも可能。相棒にはそれぞれ特殊能力があり、チビテラスが行けない場所にも行くことができる。相棒を筆しらべで導いてあげれば、次々に道が拓けていく。

通れない亀裂だって…



▶大きな亀裂が行く手を阻んでおり、ジャンプでは跳び越えられそうもない。



クロウなら渡れる!!

◀クロウは空中を歩くことができる！ 崖の向こうの仕掛けを起動すれば進めそうだ。



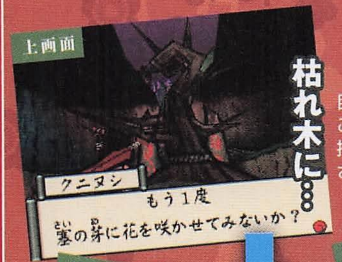
▶ナナミは人魚だけあって水中を移動できる。水没したエリアなら彼女におまかせ。



◀カグラは強い霊力の持ち主。彼女だけが視える「霊視床」を見つければ、その上を渡ることができる。

タッチペンはまさに神の手!!

枯れ木に…



LまたはRボタンを押せば時間が止まり、目の前の状況に対して線を描き入れられる。これが「筆しらべ」だ。再び時間が動き出せば、描いた「筆しらべ」の効果が発動し、世界にさまざまな影響をもたらすことができる。



丸を描いて



花が咲く!!

桜花

蔦巻





花が咲いている場所へ移動

チビテラスの体と咲いている花を線で結ぶと、あっと言う間にツルがのびてチビテラスの体に巻き付き、花の元まで運んでもらえる。高い場所や離れた場所へ移動したいときには、欠かすことのできない「筆しらべ」といえるだろう。

華麗なる筆しらべ

一閃

岩をも斬り裂く!

真横に一本、線を引くだけで対象物を真っぷたつに斬り裂ける。行く手をふさぐ大きな岩を斬ったり、木を斬り倒してみたり。戦闘中に使えば、妖怪どもにダメージを与えることも可能だ。

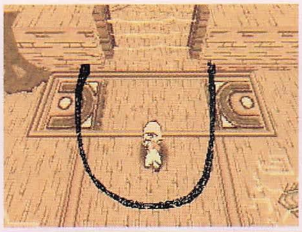


▲岩などを斬るとアイテムが飛び出すこともある。戦闘中は複数の妖怪をいっぺんに斬ることもできるが、その場合は威力が落ちる。

双極

新登場の筆神さま

鉄でできた物をくっつけたり、引き離したりすることができる、本作で新登場の「筆しらべ」。チビテラスが動かせない床や扉を動かすのに、活躍してくれそうだ。



◀2つの物をくっつけたいときは∪を描く。引き離したいときは∩を描く。



▼床の仕掛けが左右から動き、先へ進めるように。磁石のイメージで使おう。



いんたびゅう その三 「完全新作

“完全新作”の意味 “続編”への希望のカタチ

インタビューの間、一貫して江城氏は本作を「完全新作として世に送り出している」と語った。

「僕らとしては、『大神』から生まれた世界観を、新しい切り口で描いたつもりです。ナンバリングの続編としてではなく、世界観を共有している作品ととらえてほしい」

では、ナンバリングの正統な続編というものはもう期待できないのだろうか？　『大神』を手がけたオリジナルスタッフは解散しているのだから、望みは薄いといえる。だが、『大神伝』が世に出ることによって、その世界観はさらに多くの人々を虜にし、『大神』からのファンは更なる続編に向かって淡い期待を抱くだろう。私達の疑問に対し、江城氏は静かにこう語ってくれた。

「公式サイトやアンケートハガキ、手紙などを通じて、ファンのみなさんの強い想いは制作に届いています。僕はそれらのあと押しもあって『大神伝』という1つの形をお届けすることができたと思っています。より多くの人に遊んでもらいたいというのはもちろんですが、遊



◀開発スタッフとファン達の強い想いが積み重なり、ついに形となった『大神伝』。ぜひ、あなたの“神の手”で、この世界を完成へと導いてほしい。

水郷

自在に水を導く

水のある場所から筆を滑らせ、水をかけたい場所へと水流を走らせる。たとえば、宝箱が炎に覆われて開けられない場合でも、水をかけて鎮火してしまえば難なく取ることができる。





▲水は天からの恵み。写真のように、燃え盛る炎を消すといった使い方以外にも、いろいろと役に立つ場面がありそうだ。

紅蓮

炎の力を利用する

ろうそくなどの火種から線を引っ張り、目的の場所へ炎を走らせる。写真のように大きな氷で道がふさがれていても、「紅蓮」を使えば溶かすことが可能だ。



筆より出ずるは神の御業なり

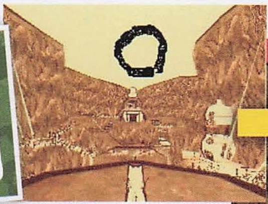


画龍

失われたものを蘇らせる!

新たに生まれ変わった「筆しらべ」。失われた物の形を縁取るように描くことで、かつてあった姿を蘇らせることができる。左の写真にある崩れた橋のように、物が壊れて困っている人達の手助けにも大いに役立つ。

光明





太陽を招く大神の業

大神アマテラスだけが使いこなせると言われた究極の「筆しらべ」。空に丸を描くだけで、太陽を呼ぶことができる。チビテラスもこの業を使いこなせる。

として遊んでほしい」江城P

んだあとに感想など送っていただければ、それをまたみなさんの想いとして、社内のあらゆる人間が目にします。そうなれば、新たな可能性が生まれる余地もあるかもしれません」

本作を遊べば、チビテラス達のその後が気になる人もいるだろう。同様に、アマテラスのその後が気になる人もいるだろう。作品を買い遊んでみて、何かしらの想いを抱いたのであれば、手間を惜しまずにその声をメーカーに届けたほうがいい。

「何ひとつ約束はできないけれど、僕らにも想いがあって、みなさんにも想いがある。それが積もれば、新たな作品の糧になります」

たくさんのこだわりと想いが詰め込まれた『大神伝』。遊んだあなたは、何を楽しみ、何を考え、何を記憶に残すのだろうか?

「一生懸命作った『大神伝』ですが、みなさんに遊んでいただいて初めて完成する世界だと思っています。ファンに納得していただけるようグラフィックもサウンドも、本作ならではの新しいゲーム性もシナリオも可能な限り盛り込みました。遊んだあとは、ハガキでもWebでもぜひ感想をお寄せください。どんな意見もしっかり受け止め、参考にして、次へ繋げていきたいと思います」(松下氏)

「発表から発売まで、長らくお待たせして申し訳ありませんでした。そのぶん、内容は磨きあげたつもりです。誰もが人生のなかで経験するドラマが散りばめられたシナリオですので、プレイしたあと、みなさんの心に、あったかい何かが残れば……そう祈りながら世に送り出します。どうぞよろしくお願いします」(江城氏)

かつて、アマテラスがくれた大きな希望。約5年の時を経て、それを受け継ぐチビテラス。小さな神さまにはできないこともあるだろう。足りないものだってあるかもしれない。しかし、私たちユーザーが筆を取り、力を貸すことで世界は変わり、そこに希望が生まれる。花が咲く。命が宿る。道は拓け、空に太陽が再び輝き始める。

そう。信じる心が、きっと力になるのだ——。







◀▼今にも崩れそうな細い道。チビテラスでは重くて通れない。クニヌシならなんとか渡れそう。「輝跡」で導けば、トコトコ歩いて渡れた!

相棒に道を示そう

輝跡

普段はチビテラスの背に乗って移動する1匹と1人。道中の仕掛けによっては、背から降りて個別に行動する必要がある。そんなときは「輝跡」の出番。相棒から線を引くと、その場所へと移動して仕掛けをといたり、宝箱を開けたりしてくれる。



妖怪を蹴散らすアクションシーンでも筆しらべが大活躍!!

戦闘アクション

妖怪どものなかには、神器で攻撃するだけでは倒しづらい強敵も多い。そんなときは「筆しらべ」が有効! 弱点をつく「筆しらべ」を使えば、一気にダメージを与えられることも!!

輝玉

ド派手な花火が道を拓く

円を描き、円の中心に向かって導火線のイメージで直線を描くと、なんと花火玉が出現。爆発の威力で、ひび割れた壁などに穴を開けることができる。もちろん、戦闘にも活用でき、爆風で敵にダメージを与えられる。

◀ひび割れて、光が漏れている岩壁を見つけたら、「輝玉」を使うチャンス。花火玉の形を描こう。





▶花火の炸裂で岩壁に穴が開いた。中にあるのは宝箱か? それとも、新たな場所へと繋がる通路か!?



ドカンと割れました!



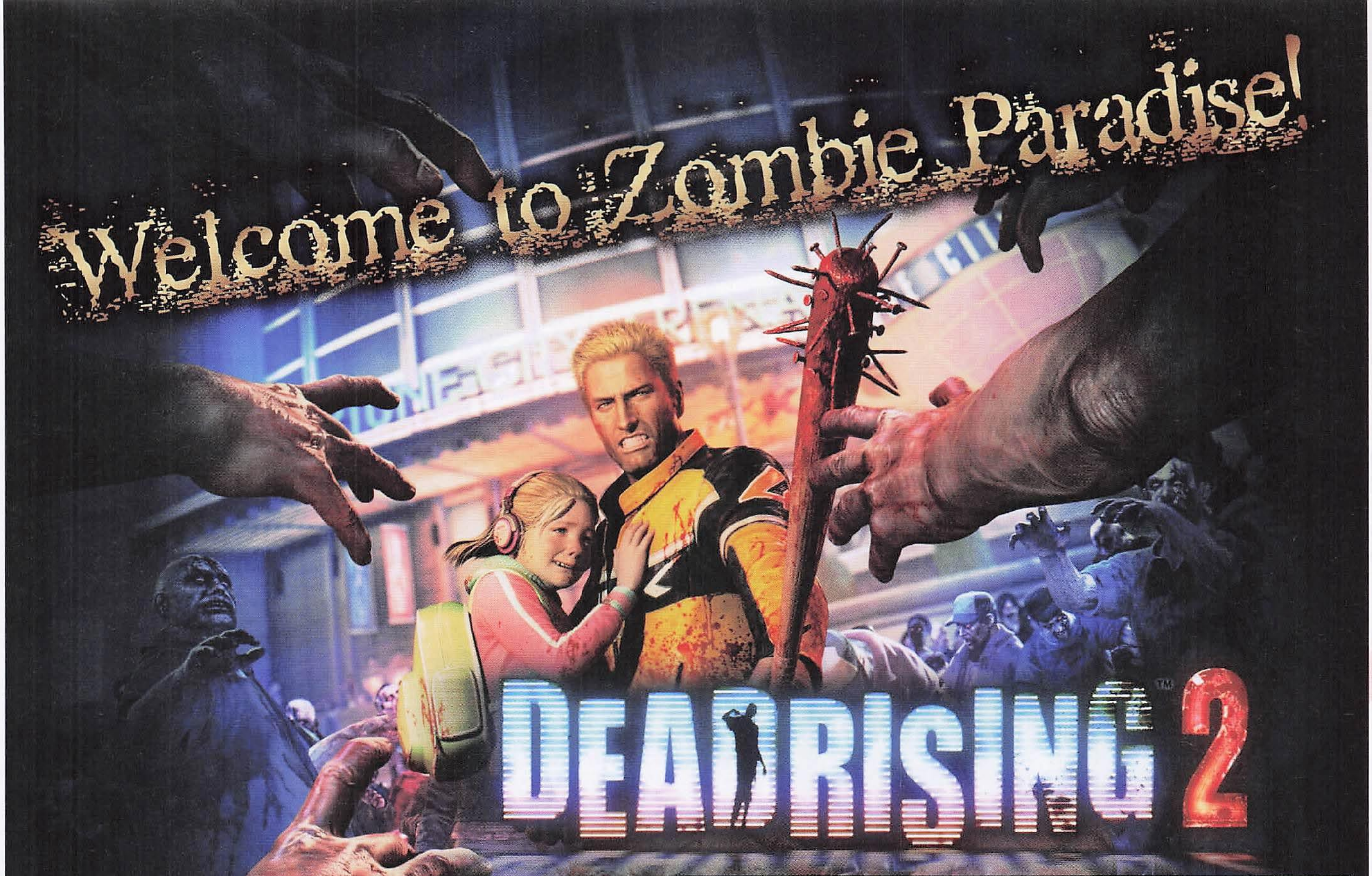


▲妖怪「鬼胡桃(おにくるみ)」は、硬い殻で覆われている。

▶神器での攻撃後、閉じている殻を「桜花」で開かせる。

◀殻が開いたら、すかさず「輝玉」を。爆発の威力で殻ごと吹っ飛ばして、大ダメージ!





デッドライジング2				
2010年9月30日発売	¥7,990(税込)			
PS3	ジャンル	ACT(ゾンビパラダイスアクション)	ACT	
	メーカー	カプコン	協力	
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大4人)		
2010年9月30日発売	¥7,990(税込)			
Xbox 360	ジャンル	ACT(ゾンビパラダイスアクション)	ACT	
	メーカー	カプコン	協力	
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大4人)		

いよいよ発売が目前に迫った『デッドライジング2』。今回は、サンプルROMを触ってわかったことをお伝えしながら、本作の舞台であるフォーチュン・シティで生き残るための術を伝授しよう。

フォーチュン・シティの楽しい生き残り方ガイド

コラボで広がる『DR2』の世界

本作はXbox 360・PC用ソフトの『モンスターハンター フロンティア オンライン』(『MHF』)や雑誌「PLAYBOY」との間でコラボレーションを行っている。ジャンルも内容も異なる別タイトルで活躍するキャラクターや有名雑誌のイメージを使ったアイテムが登場するなど、それぞれの特徴を生かしたコラボレーション内容となっている。

コラボ1 『MHF』とのコラボレーション

Xbox 360版・PC版のパッケージに封入されたイベントコードを『MHF』で使うと、防具のライダーシリーズ、双剣のナイフグローブなどを手に入れることができる。





◀▲左の写真は男女共通の頭防具・ムースヘッド。上の写真はライダースーツをまとったハンターが戦う姿だ。ライダースーツは4色のなかから選ぶことができる。

Information for survival
『DR2』の押さえておきたいポイント

ここでは、物語やキャラクター、ゲームなどの基本情報のほか、本作をもっと楽しむための2つのダウンロードコンテンツを紹介。

STORY

ゾンビ感染した愛娘・ケイティーに投与する「Zombrex」の購入代を稼ぐため、チャックはフォーチュン・シティを訪れる。彼はここで収録されている番組「TiR」の優勝賞金を獲得しようとしているのだ。しかし、この街にも大量のゾンビがあふれ出し……。

本作は、前作の続編に当たるが、主人公も物語の舞台となる街も異なっている。ただ、人間をゾンビ化させてしまう感染症が世界中に広がっているという点は共通だ。主人公・チャックの娘もゾンビ感染しているものの、薬で発症を抑えているため、かろうじてゾンビにならずにすんでいる。

■主なゲームモードは3つ

『デッドライジング2』では、オンラインを使った協力プレイ（CO-OP）とマルチ対戦プレイが加わっているため、前作よりもゲームの内容は多彩になっている。

シングルプレイ
1人で物語を進めるモード。プレイ中に友達を誘えば、そのまま協力プレイが楽しめる。

CO-OP
シングルプレイの内容を2人で遊ぶ協力プレイ用のモード。こちらはオンラインプレイ専用だ。

TERROR IS REALITY
「TiR」をオンラインで楽しむマルチ対戦プレイ用のモード。10種類近くのゲームが用意されている。

■キャラクター

本作を遊ぶうえで欠かせない登場人物達の一部（特に重要人物）を紹介。このほかにもさまざまな怪しい人物が登場するので、すべてに注目してほしい。



▸▸▸主人公
チャック・グリーン
モトクロスの元チャンピオンという経歴を持つ、本作の主人公。娘のケイティーの薬代を手に入れるため、番組に参加することに。



ケイティー・グリーン
主人公・チャックの娘。ゾンビに噛みつかれたことで、ゾンビ感染してしまっている。



TK
「TiR」のプロデューサー兼司会を務めている人気DJ。絶大なカリスマ性で番組を盛り上げる。



ステイシー・フォーサイス
ゾンビにも人権があるとして、「TiR」に抗議をしている団体「CURE」のメンバー。



ツインズ
TKの助手をしている双子の姉妹。名前はアンバーとクリスタル。ツインズは2人を表す名称。



レイモンド・サリバン
アメリカ政府に任命され、シェルターの管理をしている男性。厳格で融通の利かない性格。



レベッカ・チャン
「CURE」の抗争を取材に来たニュースレポーター。スクープのためなら手段を選ばない。

MORE CONTENTS 2つのDLCで『DR2』をもっと楽しもう！

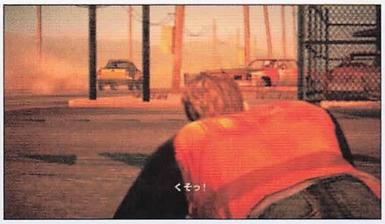
Xbox Liveや公式サイト等で楽しめる2つの関連ダウンロードコンテンツを紹介。配信元でコンテンツに違いがあるので注意しよう。

PROLOGUE 本作の前日譚である『デッドライジング CASE:0』

Xbox Liveで配信が予定されているこのゲームは、本編の3年前が舞台。感染者の隔離命令が出るなか、チャックは当時から感染していたケイティーを連れ、各地を転々としていた。そんななか、たまたま訪れたスティル・クリークの町で起こった出来事を描いている。



▲スティル・クリークは砂漠にある田舎町。チャックは車に給油をするためにこの町に立ち寄るのだった。



▲ガソリンの給油中、ふと気を許した瞬間に車が盗まれてしまった。そこへ無数のゾンビが現れる……。

MOVIE オリジナルムービー「屍病汚染 DEAD RISING」

Xbox Liveと公式サイトで楽しめるこのコンテンツは、ゲームを原案にした実写のオリジナルムービー。感染者とともに隔離地域に残されてしまった人々のサバイバル劇を描いている。



◀この物語の舞台はなんと日本。『デッドライジング2』と同様に、道具を組み合わせて作ったオリジナル武器を使って戦うシーンなども登場する。

コラボ2 「PLAYBOY」とのコラボレーション

フォーチュン・シティのどこかに雑誌「PLAYBOY」が落ちている。これを持っていると、「PLAYBOY」だけに女性の扱いに慣れて女性サバイバーにモテモテになれるかも？

「PLAYBOY」発見！

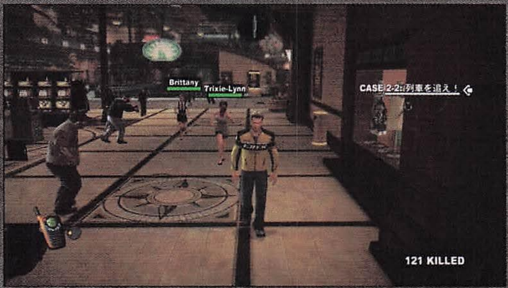


▲本作には雑誌アイテムだけでも複数の種類が登場するが、コラボレーションしているのは「PLAYBOY」だけだ。

これを持っていると…



▲前作同様、雑誌アイテムにはさまざまな効果があり、アイテムスロットに所持しているだけでその効果を発揮する。



女性サバイバーが集合！

▲「PLAYBOY」の効果は、女性サバイバーのガイドのしやすさが向上することだ。セーフルームに案内するときに便利！

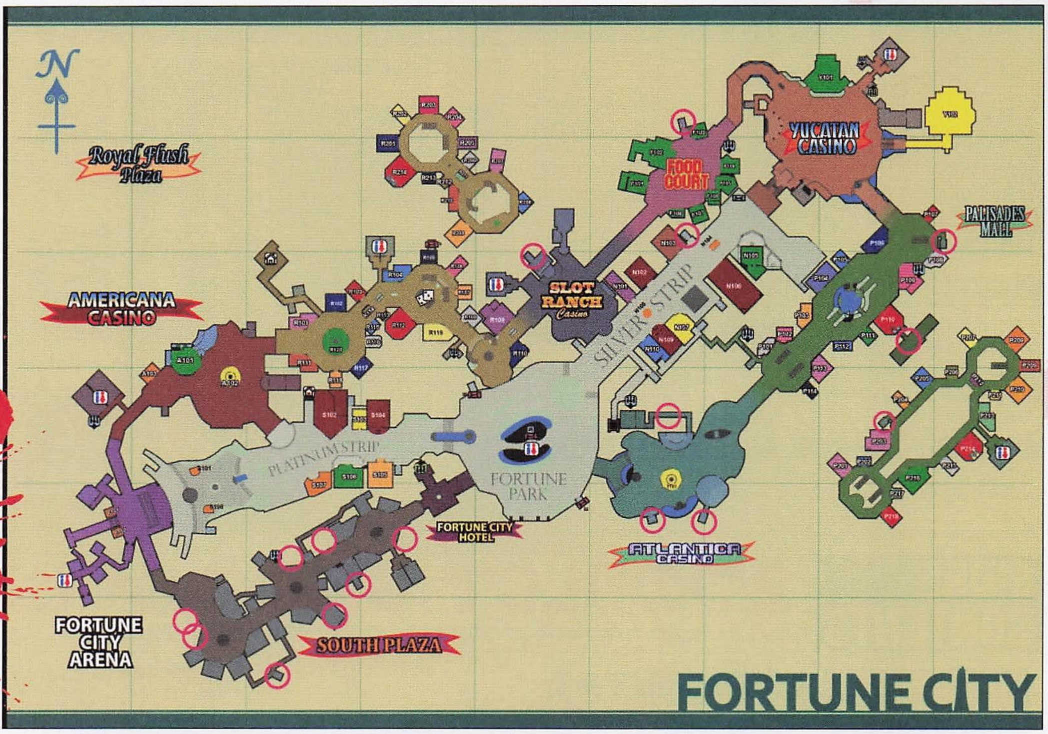
Single play mode
フォーチュン・シティ死の散策ナビ

フォーチュン・シティは多くの店が並ぶ歓楽街。この街を探索し、戦い、生き残るための情報とプレイインプレッションをお届け！

ゾンビのアウトブレイク（感染爆発）が世界中で起こるなか、フォーチュン・シティは昔と変わらず華やかな歓楽街の顔を覗かせていた。ゾンビパラダイスと化している地域からは完全に切り離されているため、街を訪れる人は買い物やカジノを楽しむことができるのだ。それゆえ悪趣味な番組「TiR」がゾンビを使った過激なゲームを行っていても、人々は自分達には危険がおよばないものと、安心して観ていられたのだろう。しかし、その均衡は一瞬にして破られた。ゾンビの危険性に対して無防備だった街が、その脅威にさらされたとき、いったいどれだけの犠牲者が出るのか？　自分がその犠牲者の1人とならないよう、サバイバルのための基礎知識を身につけておこう。

フォーチュン・シティはどんな街？

巨大なショッピングモール、カジノ、豪華なホテル、そして「TiR」の番組収録を行うアリーナなどなど、フォーチュン・シティは前作の舞台であるウィラメッテの街よりも広大だ。そのぶん店舗も多く、武器になる日用品や食料は入手しやすくなっているので便利な側面もある。



散策ナビ1 各所にゾンビがいます

ある出来事を境に、街の各所にゾンビが現れるようになる。通路はもちろん、店の中までがゾンビだらけなので、チャックがどこかへ行こうとすると、接触を避けることは不可能だ。幸いなことにゾンビは動きが遅いため、戦いたくない場合は走って振り切ることができる。戦うばかりが正しいとは限らないのだ。



◀ゾンビに行く手を阻まれたら、迷わず戦おう。

Impression 相変わらず大量のゾンビが出現！

前作はヘリで街へ侵入する場面があったこともあり、少しずつゾンビの出現数が増えていくという印象でした。本作では序盤から大量にゾンビが出現し、すぐに戦うことができます。シリーズのウリである画面を埋め尽くすようなゾンビの群れは、やはりインパクトがありますね。

散策ナビ2 避難所があります

ゾンビだらけの街の中で数少ない安全な場所は、レイモンド・サリバンという人物が管理する避難用のシェルター。ここはゾンビの襲撃から逃れた人々が、救助隊が到着する3日後まで生活する場所だ。出入り口が完全に閉ざされているため、ショッピングモールなどに向かう際には、通風孔の中を通って行くことに。



◀ほかに生存者がいた場合はここに連れて来よう。

Impression 死の散策の拠点となる場所

前作の守衛室に当たる場所が本作のシェルターですね。どこへ行くのにもここが拠点となり、生存者をここまで連れてこなくてはならないので、この場所を覚えておくことが大切です。通風孔を使って外へ出るのは、前作をプレイした人ならニヤリとできるポイントでしょう。

散策ナビ3 アイテムは自由に拾って使えます

ゾンビの出現により店員も客もいなくなってしまった店にある商品は、勝手に使ったり、食べたりしてしまっても大丈夫。生死がかかっているこの状況では、泥棒など気にしている必要もなければ暇もない。体力の回復に必要な食べ物を持っておこう。



◀自販機の前に散らばるスナック菓子をゲット。



◀スポーツ店のユニフォームは着ることも可能。

CHECK 新しい武器を作ることができます





▲車イスに銃をくくりつけた強力なコンボ武器が完成。小さな装甲車両といった感じのコンボ武器だ。

◀コンボカードで作ったコンボ武器は、性能を最大限に引き出すことができるので、ぜひ探したい。

本作のウリである新要素の1つがコンボ武器の作成機能だ。これはメンテナンスルームを使ってアイテム同士を組み合わせ、まったく新しい武器を作り出すというもの。コンボ武器は偶然の組み合わせで作り出せたり、レベルアップなどで手に入るコンボカードの組み合わせ内容を参考にしたりして作ることができる。

Impression アイテムを探す楽しさは健在

ゲーム開始早々に斧や槍が使えるので、序盤からゾンビをガンガン倒していくことができてとにかく楽しいですね。コンボ武器はアイテムの組み合わせの意外性が楽しく、また使ったときの威力も高いので、合成に使えるアイテムを探すのもとても楽しい印象です。

散策ナビ4 アイテムやコンボ武器で戦えます

チャックの前に立ちはだかるゾンビと戦うには、店頭にある商品やイス、ゴミ箱、植木鉢などをそのまま武器として使うか、前述のコンボ武器を利用する必要がある。これらのアイテムには、使用回数や耐久度が設定されているため、ずっと使い続けることはできない。壊れそうな武器は常にチェックしておこう。

Impression 序盤からアイテムでガンガン戦える

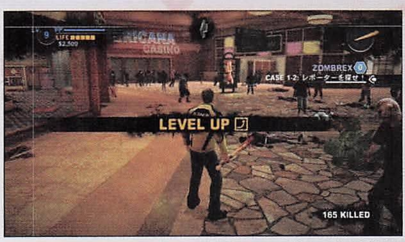
アイテムの種類とそれを使った戦い方のバリエーションが相変わらず多くて、ムダにいろいろなアイテムを拾ってはゾンビと戦ってしまいました。花火のように見た目は楽しいけど、威力は期待できないものは、拾う前から薄々わかっていてもやっぱり使っちゃうんですよね。



◀店先にあるイスなどもそのまま武器として転用可能。なかには意外な使い方をするものも。

散策ナビ5 PPを集めれば強くなれます

前作にもあったPPのシステムは本作でも継承されている。PPとは"Prestige Point"（名誉ポイント）の略で、さまざまな条件を満たすと加算されるポイントのことだ。これが一定の値に達すると、チャックがレベルアップする。レベルが上がるとアイテムの所持数が増えるなどの効果が得られる。序盤は武器と回復用アイテムの所持数が重要になってくるので、積極的にPPを稼いでいきたい。



▲レベルアップしてマイナスになることは何もない。強力な武器があるなら、ゾンビをドンドン倒していこう。

CHECK PPはこんな方法で集められます

PPはゾンビを倒したり、いろいろな場所にいる生存者を助けたり、さまざまなミッションを達成したりすると獲得することができる。PPの獲得数は条件によって異なり、条件の達成が難しいものや手間がかかるものほど多くのポイントが獲得できるようだ。ほかにもカジノにあるロデオマシンを乗りこなすことで入手できたりと、意外な方法でゲットできる場合も！

コンボ武器でゾンビを倒す



◀コンボ武器でゾンビを倒すとより多くのPPが入手できる。

サバイバーを助ける



▲生存者（サバイバー）を見つけ出して、シェルターまで誘導できればPPを獲得できる。

お金のつかみ取りをする



▲カジノにある現金つかみ取り機。これで取れたお金のぶんだけPPがアップする。

CHECK レベルアップできます

PPがたまってレベルアップすると、体力や攻撃力がアップしたり、物を投げる力が強くなったりする。物を投げる力が強くなれば、当然アイテムを投げてゾンビを攻撃したときの威力がアップするので、攻略が断然ラクになる。ほかにもアイテムの所持数（ストック数）が増える、新しいスキルを覚えるといった効果もある。



◀レベルアップによって覚えた攻撃スキルの1つ、ジャンプキック。もちろんパンチよりも強力な技だ。

レベルアップ効果の一例

パラメータが上がる	レベルアップの効果の1つはチャックの身体的な能力の向上だ。多数のゾンビと対等に戦うため、またより長く生き延びるためにも、身体的パラメータを強化することはゲーム開始直後の優先課題。積極的に上げていこう。
スキルを覚える	はっきりいってゲーム開始直後のチャックは弱い。アイテムがなければ、むしろゾンビと戦わないほうがいいとすらいえるほどだ。しかし、格闘スキルを覚えていくと、これが一変。武器なしでもピンチをしのげるほど強くなる。

Impression レベルアップで戦いの幅が広がる

時間の関係でキャラクターのレベルをいくつか上げられたものの、攻撃スキルはいろいろと比較できるほどの数を修得できませんでした。それでも修得したスキルを使うと戦い方が変わりますね。これらのスキルは前作同様に、ゾンビに囲まれた際に真価を発揮します。

散策ナビ6 トランシーバーに耳を傾けましょう

シェルターではさまざまな場所に設置された監視カメラの映像をモニターしている。そのため、この映像を見たシェルターの仲間から、トランシーバーを通じて情報が寄せられることがあるのだ。なかでも生存者に関する情報は、時間とともに救出できる確率が下がってしまうため、常に耳を傾けておきたい。



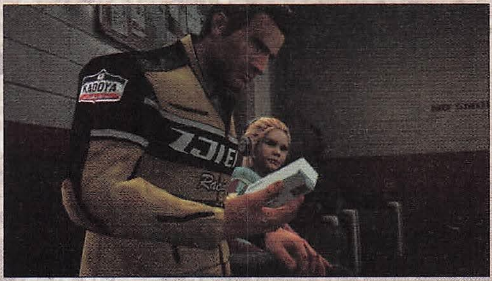
◀離れた場所でも進行中の出来事がわかる。

Impression イベントをこなす順番の大切さ

ストーリーの進行上こなす必要があるメインミッションのほかに、多くのサブミッションが発生するのは前作同様でした。このサブミッションをどういった順番でこなすかが重要になるんですよね。生存者のなかには一緒に攻撃してくれる人もいるので攻略に役立てられそう。

CHECK 時間に注意しましょう

チャックを含めた生存者達は、救助隊が来る3日後まで生き延びなければならない。しかし、安全だからといってチャックはシェルターに篭ってもいられない。なぜなら、ケイティーには、ゾンビ化抑制薬を定期的に投与する必要があり、その薬をどこからか探し出してくる必要があるからだ。ほかにも、その探索中に発見した生存者を救助しなければならず、じっとしている暇はまったくない。


▶薬の投与の時間が決められているうえ、時間限定で発生するイベントなどもある。

散策ナビ7 サイコに注意してください

生存者は必ずしも友好的な人物だけとは限らない。なかには、好戦的で人を殺めたいと思っている人物、「サイコ」もいるのだ。彼らをそうさせてしまったのは、このアウトブレイクのせいなのか、そもそもその素質があったのか……。



▲ゾンビ感染していないとはいえ、常軌を逸した行動が、ある意味ゾンビ以上の怖さを持つサイコ。彼らとどう向き合うか……!?

Impression

前作同様イッてる人が続々登場

前作をプレイした方にはおなじみのキャラクターがサイコです。前作も相当キテいるキャラクターが多くて怖かったのですが、本作もなかなかどうして濃い面々が揃っているようです。まだ、全員とは戦っていないのですが、他のサイコとも遭いたいような遭いたくないような……。

Ted

カジノで毎日行われているタイガーショウ。これに出演しているベンガルトラ「スノーフレイク」の飼育係がテッドだ。新鮮な肉をエサとして食べさせるため、ベンガルトラをけしかけて人間を襲っている。自分をバカにする人間が大嫌い。



▲戦闘ではテッドとトラの両方と戦うことになる。

Leon Bell

チャックとともに「TiR」に出演していた人物の1人。モトクロスのチャンピオンだった頃のチャックに憧れていたが、今の姿を見て幻滅している。チャックに勝ち、自分がナンバー1として名乗りを上げたいと考え、勝負を挑んでくる。



▲ゾンビを倒すための武装付きバイクで勝負する。

Brent Ernst

フォーチュン・シティのマスコットキャラクター「スラッピー」の被り物に入っている人。スラッピーの彼女「スージー」の被り物に入っていた女性がアウトブレイクで死んだため、アウトブレイクを起こした張本人と思われているチャックを恨む。



▲この容姿で襲いかかられるのはかなりの怖さ。

散策ナビ8 散策は協力プレイでも可能です



▲店の商品を利用すれば、このような服装も可能。およそこれからゾンビと戦う姿とは思えない。こんな格好で戦えるのも本作の魅力だ。

Impression

２人で戦えば死角がなくなる？

前作から大きく変わった要素の1つが、この協力プレイですね。このシリーズはとにかくゾンビの登場数が多くて、終始ゾンビに取り囲まれているという状況に陥ります。これが2人で戦えるとなれば、道を切り開きやすくなるし、倒れてしまった場合も助けてもらえるので仲間の存在は心強い限り。また違ったプレイ感が味わえますね。

実は本作ではシングルプレイの途中、あるいはスタート時にCO-OP（協力プレイ）モードを選べば、2人でストーリーを進めることができる。2人で遊べば、ゾンビとの戦いがラクになるのはもちろん、どちらかが倒れてしまったときに助けることができるので、とても有利に物語を進めることができそう。単に2人でちょっとふざけたプレイをするもよし、ガンガン進めるもよし、どんなプレイをしてもいいので、遊び方の幅は確実に広がるだろう。ぜひ友達と一緒にプレイしてみよう！



▲カジノにある何やら巨大なゲーム盤。2人して大きなサイコロを持っているが、これを振ると何が起きるのだろうか？

MORE CONTENTS さまざまな能力が発揮される追加コスチュームの配信があります

本作の発売後には、有料のダウンロードコンテンツとして“コスチュームパック”の配信が予定されている。これは服装をただ変更できるだけではなく、今までにない能力が発揮されるとのこと。詳細は続報を待とう。

パラダイスパック：ソルジャー



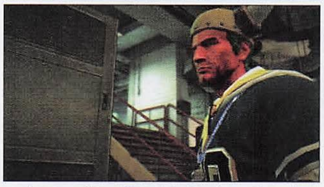
▲数々の修羅場を潜り抜けてきた特殊工作員風のコスチューム。戦闘能力がアップしそうだが……。

パラダイスパック：ニンジャ



▲黒装束に身を包んだニンジャコスチューム。暗殺技が使えるようになったりするのだろうか？

パラダイスパック：スポーツファン



▲バイキング風の帽子をかぶったスポーツ観戦者のコスチューム。意外に似合っている？

パラダイスパック：サイコ

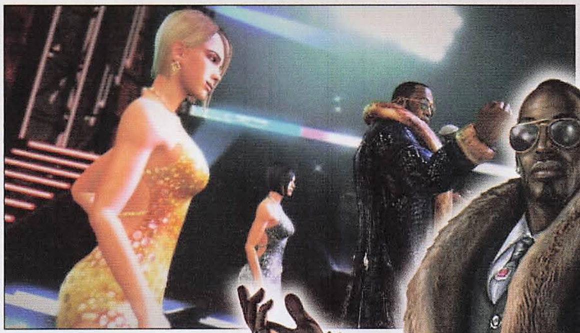


▲ソフトの先着特典としても付いてくる、ちょっと不気味なサイコ風のコスチューム。

Terror is Reality
ゾンビを華麗に倒して得点をゲット！

「TiR」はゲームの序盤で少しだけ遊べるが、オンラインなら自由に遊ぶことができる。ここではその競技をいくつか紹介しよう。

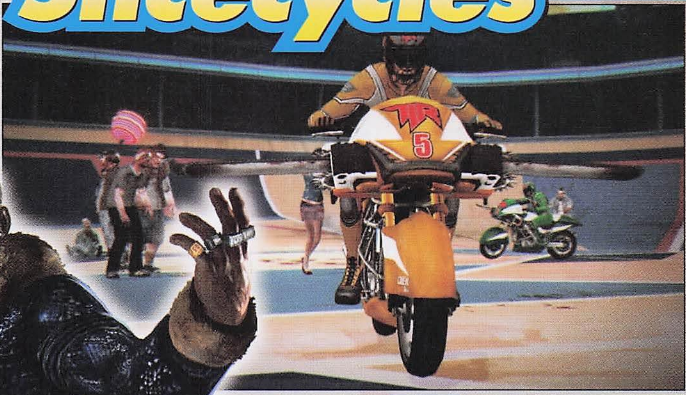
チャックが賞金獲得を狙って出場する番組「TiR」。これはさまざまなルールのもと、競技場に放たれたゾンビ達をいかに倒すかで得点を競うゲームだ。競技はこれまで公開された「スライシクルズ」「バウンズ オブ フレッシュ」「ラムスター ボール」「バウンティ ハンター」「スタンド アップ ゾメディ」の5つに加えて、新たに公開された4つの合計9種類の存在が判明している。それでは新着の4つを含めた、特に押さえておきたい5種類の競技を見ていこう。



▶悪趣味な命がけのデスゲーム「TiR」の参加者と、視聴者を巧みな話術であおるTK。

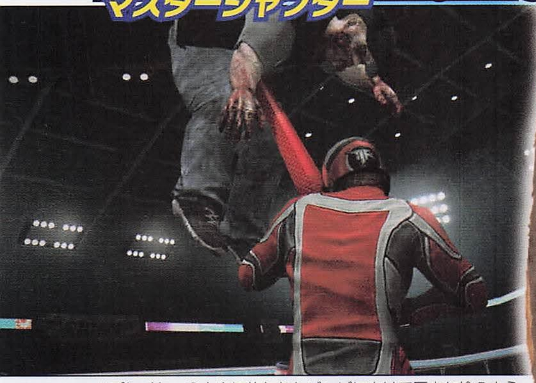


Slicecycles スライシクルズ



◀シングルプレイモードの序盤でも遊ぶことができる競技。このゲームでは左右にチェーンソウが付いたバイクを操り、ゾンビを倒した数を競うことになる。

Master Shafter マスターシャフター



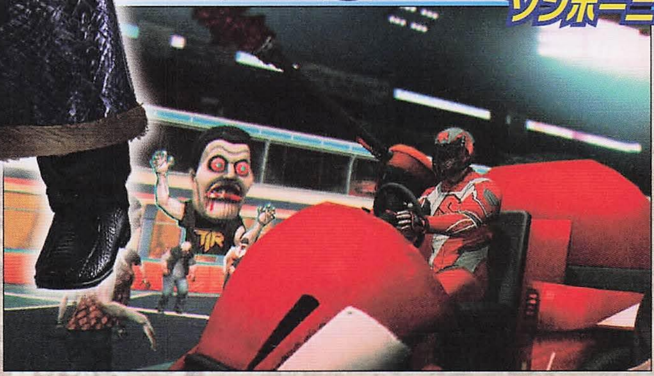
▲プレイヤーの上空に放たれたゾンビに向けて巨大な槍のような武器を使い、串刺しにしていく競技。ゾンビの落下地点を予想して素早く移動し、うまく刺せるかどうかがカギになる。

BallBuster ボールバスター



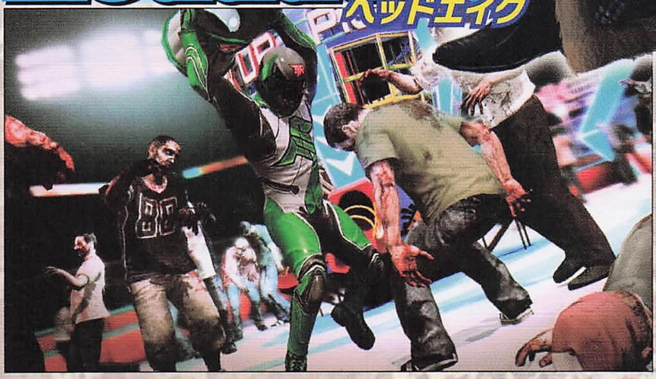
▲バズーカ砲のような武器を使って、開閉するドアの奥にいるゾンビを狙い撃つ射的のような競技。ゾンビに弾を当てて獲得したポイントが一番多いプレイヤーの勝利。

Zomboni ゾンボーニ



◀タンクと放水機の付いた車両に乗ってゾンビをひいて血液を回収し、放水機を使って自陣にあるオブジェの口に噴射すればポイント獲得となる。

Headache ヘッドエイク



▲ゾンビにバケツのような形をした特殊なマスクを被せたあと、スイッチを押してそのマスクを爆破させて倒す競技。たくさんのゾンビにマスクを被せたのち、まとめて倒すと高得点になる。

すべてが底抜けにおもしろくなった『DR2』！

『デッドライジング』といえば、サバイバルホラーでありながらシリアス一辺倒ではない内容がウリだと思っています。それはB級ゾンビ映画にあるような、いい意味のバカバカしさなんですが、それは『DR2』でも健在でした、というか強化されていて安心しました（笑）。



迫り来る殺戮の刻(10.14)を想定し戦うためのすべての知識をお届け!

斬新なシステムと独自の世界観が魅力の『ロード オブ アルカナ』(以下、『LoA』)。世界の秩序の根幹を成す核石「アルカナ」をめぐり、著名なイラストレーター陣が描く神魔霊獣との死闘が始まる。その全貌が見えてきた今回は、戦いに役立つ知識を結集。ストーリーやシステム関連の用語も一挙に解説する。

ロード オブ アルカナ			
2010年10月14日発売	通常版:¥5,980(税込)/DL版:¥4,980(税込)		
PSP	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	協力
	備考	プレイ人数:1~4人	育成

戦闘 強力な魔物との戦いにおいて必要となる知識の数々



『LoA』ならではの独特な戦闘形式

本作では戦闘の開始方法や特殊な素材を得るための手順など、戦いに独特なルールが存在する。どちらもゲームを進めるうえで主軸となるシステムなので、仕組みを理解しておこう。

フィールドから戦闘への移行

本作ではシンボルエンカウント制を採用しており、フィールドを徘徊する魔物のシンボルに接触したのち、戦闘フィールドに移行してから戦闘が開始する。右の図のように、魔物と接触したときの状況に応じて、戦闘中におけるスレイヤーの能力値が増減する仕組みも特徴的だ。魔物に接触するとき、近くに別の魔物のシンボルがいると連戦になりやすく、また接触した魔物のシンボルが1体でも、戦闘フィールドでは複数の魔物が登場する場合もあるので、なるべく万全の態勢で挑むべきだろう。

特殊な素材を得るためのサクリファイスバトル

ストーリーが進行すると、アルカナと呼ばれる不思議な力を感じとれるようになる。それ以降はフィールド探索中に「アルカナの活性化を感じる」と表示されたときに限り、対象エリアで戦闘を行うと「サクリファイスバトル」が発生。戦闘に勝利すると魔物のコアの入手判定が行われ、ここで当選すると倒した魔物のコアを入手できる。魔物のコアは武具の生産・強化に欠かせない素材なので、アルカナが活性化したら迷わず対象エリアへ向かおう。なお、魔物のコアはその場では手に入らず、前述の入手判定で当選した場合のみクリア時に報酬として一括で入手することになる。

●敵との接触の仕方の違いによる能力値の変化



正面でぶつかる
スレイヤー側と魔物側ともに能力値は特に変化せず、正常な状態。

敵に背後をとられる
魔物側が有利。戦闘中はスレイヤーの防御力が低下してしまう。

敵の背後をとる
スレイヤー側が有利。戦闘中はスレイヤーの攻撃力が上昇した状態になる。



アルカナが活性化
◀活性化はフィールド探索中にランダムで発生。赤く点滅しているエリアで戦闘を行えば、サクリファイスバトルになる。



バトルに勝てば魔物のコアを入手するチャンス!
▶勝利すると魔物のコアの入手判定が行われ、当選すればクリア時に入手できる。

CHECK!

マルチプレイの乱入戦とサクリファイス

マルチプレイ時は、シングルプレイ時とは戦闘関連のルールが異なる。別のエリアを探索中の仲間が戦闘に入った際に、その仲間の応援要請に応じることができる乱入戦と、魔物のコアの入手判定の仕組みがそれにあたる。



乱入戦
◀仲間が応援要請を出してきたら、仲間がいるエリアに向かおう。仲間と交戦中の魔物に接触すれば、戦闘に途中参加できる。



サクリファイス
▶マルチプレイ時は魔物のコアの入手判定がプレイヤーごとに行われる。4人で戦闘して、獲得できるのは1人ということも。

スレイヤーの成長・強化に必要な3つのポイント

プレイヤーの分身であるスレイヤーは、レベルや熟練度を上げることで強化できる。もちろん、武具による能力値の底上げも有効な手段だ。

戦闘でレベルと熟練度がアップ

スレイヤーには、レベル、武器熟練度、魔法熟練度という3つの成長要素がある。いずれも戦闘内容に応じて経験値がたまり、一定値を超えるとレベルアップする。レベルはHPの上昇、武器熟練度は攻撃回数の増加とバトルアーツの威力上昇、魔法熟練度は魔法攻撃力の威力上昇につながる。なお、武器熟練度は武器ごとに、魔法熟練度は属性ごとに存在し、経験値が入るのは装備中のものだけだ。



新たなバトルアーツを習得することも!
◀バトルアーツとは、付け替えが可能な特殊攻撃のこと。クエストに1つだけ持ち込める。武器熟練度を上げれば新たなものを習得可能だ。

素材を集めて武具を生産・強化

スレイヤーは、装備を強化することで能力値を底上げできる。武具の生産・強化は拠点の鍛冶屋で行うことが可能。生産・強化には魔物との戦闘やフィールドで得られる素材が必要なので、まめに収集しておきたい。ちなみに、鍛冶屋の新たなレシピは、特定のクエストをクリアするなどの条件を満たすことで開放される仕組み。ゲームの進行に応じて鍛冶屋に立ち寄って確かめてみよう。



弱点属性も考えて武具を作るべし!
◀魔物の弱点属性を突いて攻撃すると大ダメージになる。ミッションに登場する魔物の種族に応じた弱点属性の武器を用意しておくと安心。

特殊効果と魔法の付与

鍛冶屋では、武具のほかに「オーブ」と「マジックカード」を生産できる。オーブは防具にセットする装飾品で、攻撃力の上昇や採取回数の増加などの役立つ効果を付与できる。一方、マジックカードは装備すると魔法が使えるようになる。どちらもスレイヤーの能力を拡張するアイテムだ。



◀魔法は画面左下の「マナゲージ」を消費して繰り出す。マナゲージは敵を攻撃すると溜まる。

CLOSE UP 戦闘スタイル 魔物を葬るための5つの武器

スレイヤーが扱える武器は5種類。片手剣は素早く攻撃でき、両手斧は一撃が強力であるなど、特徴はさまざまだ。各武器は、熟練度を上げていくと攻撃回数が増えるなどしてどんどん使いやすくなっていく。なお、武器はクエストに出る前であれば変更することができる。



圧倒的な手数で敵を斬り刻む
片手剣
素早い攻撃を連続で繰り出せるのがポイント。移動速度が速いうえ盾によるガードも可能なので、あらゆる状況に対応することができる。しかし、一撃ごとの攻撃力は低め。



一撃の破壊力と鉄壁のガードを両立
両手剣
巨大な剣で強力な一撃を繰り出し、盾であらゆる攻撃を防ぐ。敵の攻撃を盾で受け流した際に反撃する「カウンター」も扱える。ただし、重量があるため攻撃や移動速度は遅い。



格闘術を絡めた剛撃
片手棍
棍による打撃と格闘技を組み合わせた多彩な連続攻撃が魅力。棍による攻撃は力を溜めることで攻撃力が上がる。ただし、盾とマジックカードは装備することができない。



超重量の一撃で敵を粉砕
両手斧
超重量武器のため攻撃や移動速度は遅いが、攻撃力は全武器でトップ。しかも、攻撃には敵を気絶させやすい効果もある。また、装備時に体力が増加するというメリットも。



遠近両用のテクニカルな武器
銃槍
槍による近距離攻撃と銃による遠距離攻撃を使い分けられる。銃での攻撃は力を溜めると攻撃力が上昇する。なお、装備時に魔法攻撃の威力も上昇するのでサポート役に最適。

魔物 戦ううえで見逃すことのできない魔物の行動・状態・部位



戦闘中に確認すべき魔物の特徴

戦闘では魔物の見た目や動き、画面表示などからさまざまな情報を読みとることができる。情報を把握して活用すれば、戦闘を有利に運べるので、ぜひマスターして冒険に役立ててもらいたい。

POINT1 魔物の予備動作

魔物は攻撃前に特定の動作を見せることが多いので、動きを観察して隙を見つければ回避や反撃がしやすくなる。ただし、魔物のなかには複数の攻撃パターンを持つものやダメージが蓄積すると攻撃パターンが変化するものもいるので、油断することなく要所で観察するようにしよう。



▶ミノタウロスは、斧を振り上げる動作が斧で攻撃してくる合図になっている。

POINT2 魔物の状態

特定の魔物は、残り体力に応じて通常状態→怒り状態→瀕死状態へと変化していく。怒り状態では全身が黒く染まってすべての能力が上昇する。一方の瀕死状態では足を引きずったり大量の血を流したりする。このようにダメージの蓄積具合は外見から読み取ることが可能だ。



▶怒り状態になったあとは、時間経過で通常状態と怒り状態が交互に切り替わる。

POINT3 部位の概念

特定の魔物には複数の部位が存在し、そこを攻撃し続けると、気絶させたり破壊できたりする場合がある。「神の眼」というオーブを装備すれば、それぞれの部位をロックオンでき、しかも右のように部位ごとの特徴をロックオンマーカーの色で判断できる。積極的に部位破壊や気絶を狙って敵の弱体化を図りたい。

●部位の区分け（例：ニーズヘッグ）

部位	特徴	ロックオンマーカー
頭部	攻撃し続けると気絶する	ロックオンマーカー：黄色
腹部	防御力が低い	ロックオンマーカー：赤色
尻尾	部位破壊ができる	ロックオンマーカー：青色
その他	特になし	ロックオンマーカー：白色



▲神の眼があれば、破壊できる部位を示すロックオンマーカーが青く表示される。これなしに特定の部位を狙い続けるのは難しい。

CHECK! 特定の条件下で発動する戦闘演出

戦闘で特定の条件を満たすとフィニッシュブロー、シネマティックシーン、アルティメットスペルと呼ばれる戦闘演出が発生する。最もよく使うフィニッシュブローは、敵を倒す際にロックオンしていると発生し、普段より多くの素材を入手できる可能性が生まれる。



◀シネマティックシーンは2種類あり、どちらもマスターガーディアンとの戦闘中に発生する。非常に強力な攻撃だ。



▲アルティメットスペルは、特定のカードを装備して、マナゲージを最大値までためることで使える強力な召喚魔法だ。

CLOSE UP 恐るべき強敵 行く手をはばむ魔物達

ここでは本作に登場する魔物の一部を紹介。マスターガーディアンはアルカナの守護者で、特定のクエストをクリアしたあとに挑戦できる相手。戦闘で勝利すると新たなフィールドが開放され、さらにアルティメットスペルとして召喚するためのカードレシピも追加される。

木霊



永い歳月を経た大樹に命が宿った存在。テリトリーに侵入した者を、森の怒りを宿した拳で叩き潰す。

Illustrator：末弥純

セルケト



砂中から出現する大サソリ。どんなものでも貫く鋭い毒尾を持ち、全身は硬い外皮で覆われている。

Illustrator：甲壱

リッチ



闇より生まれし者。夜をさまよい、巨大な鎌で標的を狩る。血肉を代償に世の真理を説くといわれる。

Illustrator：真嶋杏次

ファントム



地獄を照らしているといわれるランタン。魂さえも残さずに灰へ変えるという種火で攻撃してくる。

Illustrator：キム・ヒョンテ

スカルドラゴン



生きている者すべてを憎む無数の屍で形成された不死の竜。一瞬で命を奪い去るほどの猛毒の霧を放つ。

Illustrator：吉田明彦

メデューサ



黄金の翼と毒蛇の頭髪を持つ迷宮の魔女。空中からの高速攻撃は、一撃で相手の身体の自由を奪う。

Illustrator：コザキユースケ

みずち



山中の清い泉に生息する水の精霊。水上に舞う美しい姿に魅了された者達を、猛り狂う水流で打ち砕く。

Illustrator：藤坂公彦

スピカ



紅き輝きを宿す天からの使者。比類なき剣の使い手であり、その斬撃は流星を思い起こさせるほど速い。

Illustrator：Ferrari Roberto

マスターガーディアン

嗜虐なる背反者 アジュダヤ



下半身が双頭の蛇となっている女性。麗しき姿で魅了し、油断して近づいてきた者達を地中に潜ませた蛇の餌食にしてしまう。

Illustrator：仲野千佳子

疾風戦慄の竜騎 グレンデル



遥か昔に戦場で名を馳せた竜騎士。彼の壮麗な剣「混沌の竜騎士の剣」にひとたび目を奪われたら、一瞬で命を落とすこととなる。

Illustrator：野村哲也

紫電必罰の雷神 建御雷



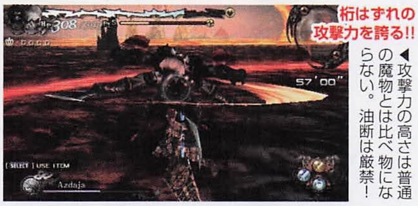
東方の地の伝承に残る雷神。彼の怒りに触れたら最後、強力な電撃を浴びせかけられる。その威力は絶望的なほどすさまじい。

Illustrator：野村哲也

CHECK! 普通の魔物とは一線を画す「古代種」

本作の世界には、身体の色が普通のものとは異なる古代種と呼ばれる魔物が多数存在する。どこに生息しているのかは不明だが、高い能力を持っており、討伐後に入手できる素材も普通のものとは異なるようだ。





◀攻撃力の高さは普通の魔物とは比べ物にならない。油断は厳禁！

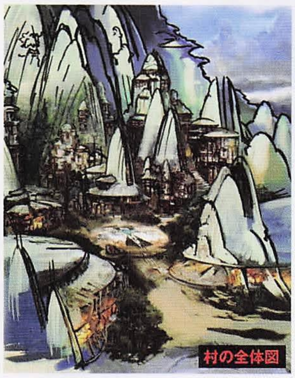
拠点 スレイヤーの戦いの助けとなる カリヨポルトの村の施設

クエストの準備を行える各種施設

魔物の巣窟を効率よく探索するには、入念な準備が不可欠。それをサポートするのが拠点だ。

各施設の概要と利用の流れ

拠点となる村には、下の表にあげたとおり、アイテムショップや鍛冶屋といったいくつかの施設がある。これらの施設を活用すれば、魔物の討伐やフィールドの探索がかなり楽になるはずだ。ゲームが進行すると、アイテムショップで「ポーション」などの回復アイテムが販売されるようになり、より危険なクエストに挑みやすくなる。それでも対処し切れない強敵が出現したら、「身代わり護符」を購入したり、鍛冶屋で武具を作ったりすればいい。常に入念な準備をして次のクエストへ挑もう。


村の全体図

●カリヨポルトの村の施設

- ●**アイテムショップ／アルケミーショップ**：アイテムショップではアイテムの購入が可能。アルケミーショップでは、フィールドや魔物から入手できる素材を使ってアイテムを合成できる
- ●**鍛冶屋**：武具の生産・強化のほかオーブとマジックカードの生産が行える
- ●**預り所**：武具やアイテムを預けたり引き出したりできる。モンスター図鑑などの閲覧も可能
- ●**スレイヤーズギルド／ギルドハウス**：クエストの受注を行える。スレイヤーズギルドはシングルプレイ用、ギルドハウスはマルチプレイ用のクエスト受注窓口となっている
- ●**聖堂**：特定の条件を満たすとマスターガーディアンにかかわるクエストの受注を行える

クエスト出発までの主な流れ

ゲームに慣れてくると、拠点での準備手順は右の流れになる。ここで手順を覚えてスムーズに準備を完了しよう。なお、準備②③は必要なければ飛ばしていい。

準備① 所持アイテムの整理
〈関連施設〉預り所
持てるアイテムの数は全部で16個。1度のクエスト中にすぐいっぱいになるので、必要なもの以外は預けよう。

準備② 回復アイテムの補充
〈関連施設〉アイテムショップ／アルケミーショップ
フィールドでの回復手段は基本的にアイテムのみ。「ポーション」と「身代わりの護符」は多めに持つといい。

準備③ 次のクエストに合わせた武具選び
〈関連施設〉預り所／鍛冶屋
武具はクエストの討伐対象の弱点属性に対応させるとよい。預り所で装備を変えるか鍛冶屋で生産･強化しよう。

準備④ クエストを選択
〈関連施設〉スレイヤーズギルド／ギルドハウス／聖堂
挑戦するクエストを受注する。なお、マスターガーディアン関連のクエストは聖堂で受注することになる。

→ クエストへ出発！

フィールド 探索する際に役立つ フィールドでの基本行動やギミック

素材収集の方法と仕掛けの解除

クエストには制限時間が設けられているので、ここで得た知識をもとに効率よく探索しよう。

クエストにおける素材の入手

クエスト中の行動は基本的に自由。素材は主に右の方法で入手することになる。なお、魔物の部位破壊とシネマティックシーンは、マスターガーディアンとの戦闘でのみ発生する。

●素材の主な入手方法

- ●パーティカルポイントから採取する
- ●宝箱や木箱、水晶柱から入手する
- ●魔物を倒す
- ●マスターガーディアン戦での部位破壊、カウンターシネマティックシーンの成功

フィールドの主な仕掛けと解除方法

フィールドには「ワープ」や「ゲート」といった特殊な仕掛けが存在する。ワープは特定のエリア間をつなぐ転送装置で、フィールドのどこかにある起動装置を動かせば、以降はいつでも使えるようになる。アルカナが活性化したときに該当エリアに急いで向かうなど、主に移動時間の短縮に役立つだろう。ゲートはエリア間を結ぶ道を閉ざす扉のこと。「ガーディアン」と呼ばれる扉の鍵を持つ魔物を倒すことで解除できる。

●ワープ



●ゲート



冒険の舞台となるフィールド

スレイヤーが訪れる冒険の地は、砂漠や湿原といった苛酷な環境ばかりなので、入念に準備をして向かおう。なお、ここで紹介する以外にも、村のそばの森や遺跡の内部らしき場所もフィールドとして登場する。

●ブランクウッド溶岩洞



●アブール砂漠



●カムナ風洞



●ギロ湿原



●ウルバーンの丘



『LoA』をより深く知るための
用語解説

ここでは、本作の世界観を知るうえで重要な設定や、ゲームを進める際に重要なキーワードをピックアップして解説する。

ストーリー関連

アルカナ　世界の秩序の根幹を成す核石。力ある者が所有すると伝えられるこの石は、かつて世界の王・ホロディンが所有し、アルカナの力で世界に大いなる発展をもたらした。現在はホロディンに忠誠を誓う各地の神魔霊獣達に所有権が移っているが、ホロディンと同様に異界より現れた「スレイヤー」がアルカナを求めて冒険を始めたため、今後誰がそれを手にするのかは不明。

カリヨポルトの村　「ホロディンの聖域」にある村で、周囲を海岸と森に囲まれた自然の要塞。人々はそこに頑強な門を築き、魔物の侵入を完全に防いでいる。昔は、傭兵達の活動を支えるギルドと、特殊な技術で強力な武具を生み出す鍛冶産業で賑わったが、今はかつての勢いはなく、農耕と漁業で自給自足の生活を送っている。

スレイヤー　魔物討伐をメインに請け負う者達。プレイヤーもこれにあたる。

ホロディン　フルネームは「ホロディン・カラザー」。この世界の初代の王として君臨した人物。アルカナの力で世界に大いなる発展をもたらした英雄で、人々は彼の偉業を称えて、この世界を「ホロディン」と呼ぶこともある。彼は異世界から来た人物だとされ、彼が降臨したといわれる地は聖域として祀られている。この聖域からはホロディン王と同様に、まれに異世界の戦士がやって来ると噂されている。

マスターガーディアン　アルカナの力を求めてホロディンに挑んだ神魔霊獣達。ホロディンに敗れてからは彼に忠誠を誓い、彼の死後はアルカナを守護している。

魔物　世界各地で猛威を奮う異形の生物。魔物によって野生動物は絶滅の危機に瀕している。ギルドに所属するスレイヤーの主な任務は、魔物を討伐することにある。

システム関連

アルティメットスペル　マスターガーディアンの力を借りて発動させる絶大な威力の召喚魔法。マナゲージが最大値のときのみ使用できる。他の仲間が同タイミングで発動させると、威力を高めることが可能。

オーブ　防具にセットする装飾品。魔物の部位ごとにロックオンが可能になるといった特殊能力をスレイヤーに付与できる。鍛冶屋で生産することが可能。

サクリファイス　魔物の力の源を「核石」に変換して取り出す行為。アルカナが活性化した際に対象エリアでの戦闘に勝利することで行える。ただし、失敗する場合も。

シネマティックシーン　マスターガーディアンに一定のダメージを与えた際にロックオンしていると繰り出せる攻撃。次々とボタンが表示されるので、これに沿って入力すると、大ダメージを与えたり、トドメを刺したりすることができる。なお、前者は「カウンターシネマティックシーン」と呼ばれ、後者は「ファイナルシネマティックシーン」と呼ばれる。

パーティカルポイント　フィールドや拠点で素材を収集できるポイント。緑、赤、黄などの色が付いた円柱として表示される。

マジックカード　装備すると魔法を扱えるようになるカード。カードごとに使える魔法が異なる。鍛冶屋で生産可能。



怪異事件調査ファイル01／ストーリー

Prologue

大正十二年、大日本帝国はいくつかの戦役を経て、欧米列強と並ぶ大国へと変貌を遂げた。
しかし、長引く戦後の恐慌により民衆の間には不穏な空気が渦巻いていた。
そう遠くない将来、また多くの血を流すことになるのだろう。
世界に覇を唱えるには、未だ多くの流血が必要な時代なのだ。

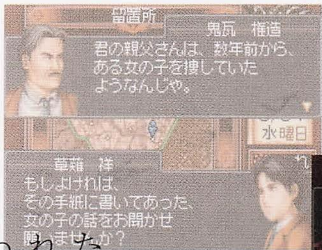
現在をさかのぼること十五年前、明治四十一年三月二十一日、「僕」はこの世に生を受けた。
僕には母の記憶と呼べるものが無かった。
父は母の話を多く語らない人だったが、僕が幼い頃に亡くなったらしい。
父・草薙琢磨は、学会でもそれなりに有名な考古学者で、僕に対しては厳しくも慈愛に満ちた父として接してくれた。
母がいない寂しさが無かったと言えば嘘になるが、僕は父の威厳と優しさに包まれて成長していった。

十三歳のとき、父の勧めで英国・ケンブリッジに留学することになった。
もちろん父から離れる不安は充分にあったが、父なりに僕の将来について思うところがあったのだろう。
未知の不安を未来の希望に変え、英国へと単身旅立つ決意を固めた。

数年の歳月が流れ十五歳の誕生日を迎えて間もなく、突然の凶報が飛び込んできた。
凶報とは、父が古代遺跡の発掘作業中、突然行方不明になったとの報せだった。

僕は身辺整理もほどほどに急遽"帝都"へ帰国の途に着いた。
久しぶりに住み慣れた故郷の家に到着し、僕はまず父が勤めている帝国大学を訪れる。
「父はどこかで生きている。だた連絡が取れないだけなんだ」そう心に念じながら。

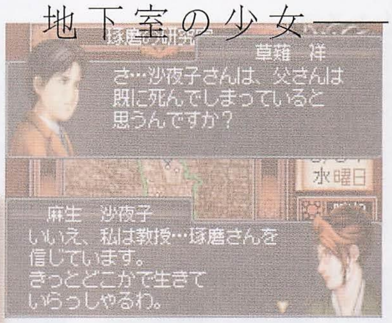
このとき僕は何も気づいていなかった。
闇に隠れた狂気と恐怖の世界に、足を踏み入れようとしていた事に……。

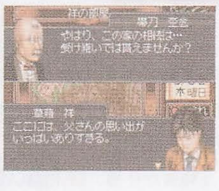


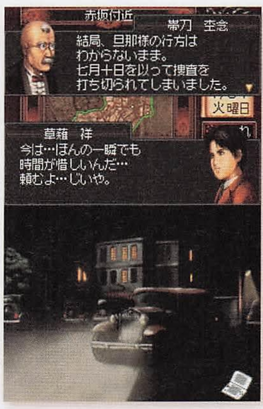


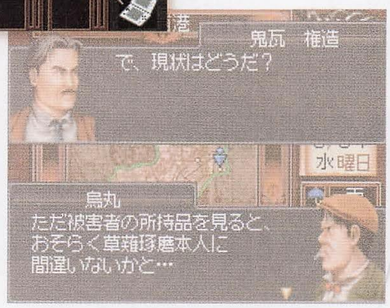


――闇に捕らわれた
地下室の少女――









不可解な事件に
翻弄される
少年の運命は……

――異形を統べる
仮面の男――



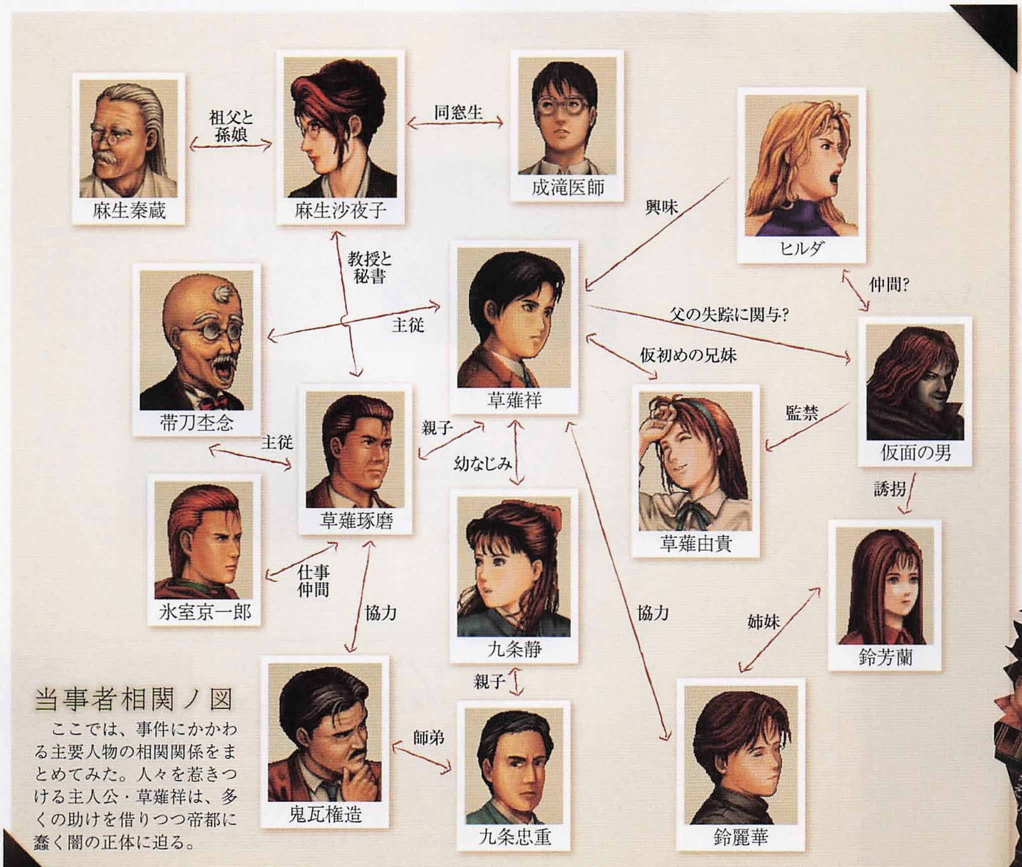
東京 Twilight Busters ～禁断の生贄帝都地獄変～

東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～		
2010年10月14日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	AVG
	メーカー	スターフィッシュ・エスディ
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 謎解 歴史

1980年代のPCゲーム業界を支えた日本テレネットのトップブランド・ウルフチームのPC-98用最後の作品をDS仕様でリメイク。活気と狂気が渦巻く帝都東京を舞台に、連続失踪事件に巻き込まれた少年の運命を描く怪奇と幻想の冒険譚がいよいよ登場する。1回のミスがバッドエンドに直結するなど、昨今のAVGには見られないストイックさも魅力。今回は独特の世界観やシステムの詳細をお届けしよう。

調査参考資料



当事者相関ノ図

ここでは、事件にかかわる主要人物の相関関係をまとめてみた。人々を惹きつける主人公・草薙祥は、多くの助けを借りつつ帝都に蠢く闇の正体に迫る。





怪異事件調査ファイル02／ゲームシステム

都市マップモード

本作では、都市マップモードを使った快適な移動システムが用意されている。広大な帝都は15の区画に分けられ、目的地を指定するだけでショートカット移動が可能だ。移動距離に応じて時間が経過し、同じ場所でも昼と夜とでは得られる情報が異なるのも大きな特徴だ。



■物語の舞台は帝都･東京

大正十二年の八月といえば、関東大震災に見舞われる約1カ月前。地上十二階建ての高層建築として人気を集めた浅草の凌雲閣も健在。華やかに見える街のいたるところに憲兵や特別高等警察といった者達も潜み、自由を謳歌する人々に睨みを利かせている。





■仲間とともに情報を集めて……



序盤は祥と杢念、沙夜子の3名で調査を進める。以降、ストーリー進行やクリアしたシナリオに応じて協力者が増え、最大4名でパーティを組むことが可能となる。誰を誘い、どのようなアイテムを所持させるかによって、調査のキモとなるリアルタイムモードの難しさが変わってくる。

アドベンチャーモード

帝都の各所で仲間と会話をしたり噂を聞いたりして、琢磨が追っていた連続失踪事件に関する情報を集めていく。基本的には会話のみで、戦闘などは一切なし。ある条件を満たすと「施設への潜入」といった選択肢が表示され、そこからリアルタイムモードへ突入する。



■大学でアイテム鑑定を行う



シナリオクリア後は、調査中に入手したアイテムを清算し、いくつかのアイテムは持ち帰ることができる。ほとんどのアイテムは使って見るまで用途や性能が明かされない。思い切って使ってしまうのもアリだが、麻生教授に鑑定してもらえば、より安全かつ効率的に使用できるだろう。

5編のサブシナリオが待つ

本作では6編のメインシナリオに加えて、プレイヤーの行動選択に応じて最大5編のサブシナリオが発生する。今回紹介しているキャラクターのなかだと、ヒルダ、麗華、静の3名は、サブシナリオを発生させないと登場しない、もしくは事件の被害者となったままエンディングを迎えることがある。



▲浅草の見世物小屋を見学しないと、ヒルダ姉さんの出番がない!?

リアルタイムモード

最大の見どころは、手ごたえ抜群のリアルタイムモードだ。プレイヤーは「移動」と「見る」2種類の基本コマンドを駆使して、広大な屋敷やダンジョンを探索。祥の仲間達は移動や探索、破壊など、それぞれ得意分野が異なるため、誰をリーダーにして行動するかがポイントだ。





執事ノ覚書

坊ちゃん、どうやらリアルタイムモードとやらでは、常に時間が経過しておるようですぞ。物影などに身を潜めて、怪しげな輩をやり過ごしておりますと、いつの間にやらロウソクが尽き、辺り一面が暗闇に……などということも。行動は慎重かつ大胆に。危険な調査でありますゆえ、坊ちゃんが慎重になられるのも当然です。……が、あまり時間をかけすぎても、取り返しのつかない事態を招くことになりますぞ。



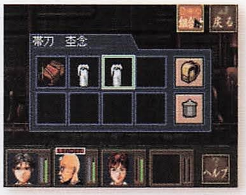
◀消費系アイテムを使う際は、右上の懐中時計にも気を配ろう。

■単独行動とパーティを使い分ける

探索シーンでは4人それぞれを単独行動させたり、複数のパーティに分けたりすることも可能だ。探索能力の低い仲間を待機させて精神力を温存する、か弱い仲間を力仕事から外すなども効果的。ときには手分けして、複数の場所に隠された仕掛けを操作するといった場面も用意されている。









■アクションとアイテムで仕掛けを突破

基本コマンドとは別に、状況に応じてトビラの開閉やアイテムの使用、ハシゴの昇降といった特殊コマンドも出現。特に一定時間対象を調査し続ける「調べる」コマンドは、アイテムの現地調達に欠かせない。体力と精神力に注意しつつ隅々まで調べ尽くして、怪しげな仕掛けを突破していこう。



■ときには避けられない戦闘も……

兵士や化け物と遭遇すると、コマンド選択方式の戦闘が発生する。だが、祥達一般市民は非力で、銃を構えた軍人や不死の化け物相手に立ち回れるほどファンタジーにはできていない。知恵を尽くして戦いを避け、非常時のみ、入手した武器やアイテム、仲間の特技を駆使して戦うことになる。







アメリカの西部開拓時代も終わりを迎えた1911年、大河による国境を挟んでメキシコと接するアメリカ西部地方で物語は始まる。プレイヤーは主人公のジョン・マーストンとなり、広大な西部の大地を自由に駆け巡る。もちろんメインストーリーは用意されているが、それ以外にも町を襲撃してくる強盗団と戦ったり、酒場でポーカーに挑戦したりと、西部開拓時代のあらゆる要素をプレイヤーの好きなように体験することができる。どこへ行こうと、何をしようとプレイヤーの自由だが、行く先々では友好的な人々だけでなく、銃を持つ悪党や凶暴な野生動物も待ち受けている。自分自身の才覚や判断力、そして手に入れた銃を頼りにして生き抜いていくことこそが重要だ。息を呑むほど美しい大自然の光景の中で、自分だけのドラマを描き出そう！

1 どこに向かうか、何をするかは自分しだい！
「自由」という荒野で銃を片手に生き延びろ！



◀荒野で生き残るためには銃が不可欠。ピストルのほか、ライフル、ショットガンなど、多くの銃が用意されている。銃や弾薬は道端で拾うほか、倒した敵から奪うこともできる。

『GTA』のロックスターゲームスが放つ最新オープンワールドACTが日本上陸！

世界はもちろん日本でも大ヒットした『グランド・セフト・オート』シリーズで知られるロックスターゲームスが、新たに贈るオープンワールドACT。その舞台のモデルは、20世紀初頭のアメリカ西部地方とメキシコだ。自動車ではなく馬を駆って広大な大自然のフィールドを移動し、銃を手にして壮絶な闘いを繰り広げるという、西部劇の世界をリアルに体感できる！



◀西部独特のなまりや、当時の複雑な言い回しが多用されたセリフも、日本語字幕のおかげで隅々まで理解することができる！

西部の荒野へと旅立つプレイヤーのためのサバイバルガイド
ガンマン

広大なアメリカの大地で、西部劇の雰囲気を存分に味わいながら自由に駆け回ることができるのが魅力の本作。数々の危険と向き合い、そこで生き抜いていくための十戒を伝授しよう！

名誉とは……
他人からの評価を表す。人助けをしたり悪人を倒したりすると上昇。無実の人を傷つけたり、悪事に手を染めたりすると減少する。

名声とは……
西部でのジョンの知名度を表す。有名になると保安官に一目置かれる一方で、ほかのガンマンから決闘を挑まれることもある。

RED DEAD REDEMPTION
レッド・デッド・リデンプション

2 正義を貫くか、無法者となるか……
選択した行動により尊敬or恐怖の対象となることを忘れるな！

ジョンの行動により、「名誉」と「名声」という2つのパラメータが変動する。法を守り、他人に対して親切にすれば、住民は好意的に接してくれるが、法を破って犯罪に手を染めれば、指名手配犯として追われることになる。どちらの生き方を選ぶかは、プレイヤーしだいだ！



◀名声が上がるといやでも注目を集めるため、倒して名を上げようと目論む男がどこからともなく現れる。

RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）

機種	発売日 / 価格	項目	内容	
PS3	2010年10月7日発売 ¥7,340(税込)	ジャンル	ACT(オープンワールド)	ACT
		メーカー	発売元:テイクツー・インタラクティブ・ジャパン／開発元:ロックスター・サンディエゴ	対戦
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大16人)	協力
Xbox 360	2010年10月7日発売 ¥7,340(税込)	ジャンル	ACT(オープンワールド)	ACT
		メーカー	発売元:テイクツー・インタラクティブ・ジャパン／開発元:ロックスター・サンディエゴ	対戦
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大16人)	協力

プレイする前に観たい！名作西部劇映画①

『怒りの荒野』 凄腕のガンマンに弟子入りした若者が、悪人となって町を支配するかつての師匠に立ち向かうという、マカロニウエスタン（イタリア製西部劇）の痛快作。今回の記事の「ガンマン十戒（ガンマン心得10カ条）」は、実はこの映画で師匠役のリー・ヴァン・クリーフが、若者役のジュリアーノ・ジェンマに教え込むガンマンとしての心得が元ネタ。クライマックスでは、このガンマン十戒を1つ1つ実践しながら、師匠と対決する姿がカッコイイ！

十戒

3 使いこなせば西部の男として一人前！
投げ縄で動物を捕まえ犯罪者を引きずり回せ！



▲荒野を駆ける野生馬を追い、首に投げ縄をかけて捕らえよう。



◀悪人を馬から引きずり下ろせ！　投げ縄をたぐり寄せ、縛って捕らえることも可能だ。

銃のかわりに投げ縄を使うことで、動物や人間を傷つけずに捕まえることができる。野生の馬を生け捕りにして牧場まで引っ張っていったり、指名手配の犯罪者を拘束して保安官のもとへ送り届けたりと、その使い道は幅広い。馬を操りながら悪党に向かって縄を投げ、相手を引っかけてしまえば、地面に倒して引きずることもできる！





▲投げ縄で捕らえて縛り上げたお尋ね者は、肩に担いで運んだり、馬の背中に載せたりして運ぶことができる。

4 西部ならではの多彩なミッション
お尋ね者を捕らえて賞金と名誉を得よ！

町には指名手配書が張り出されており、通常のストーリーミッションとは別に、こうしたお尋ね者を追跡することもできる。「生死を問わない」ため射殺しても構わないが、投げ縄で生け捕りにして保安官のもとに護送すれば、より高額な賞金が手に入るほか、名誉も上昇する。ただし護送中には、お尋ね者の仲間からの襲撃を受けることもあるので注意しよう！



◀建物の壁などに張り出された手配書を手にしたら、指名手配ミッションのスタート！

5 妻子を救うため、かつての仲間の命を狙う！
再び無法の世界に踏み込む主人公の覚悟を理解せよ！

改心した元無法者
ジョン・マーストン

長年に渡って犯罪行為を繰り返していたが、仲間とのトラブルがきっかけで足を洗い、妻子とともに平穏な暮らしを送ろうと改心していた。

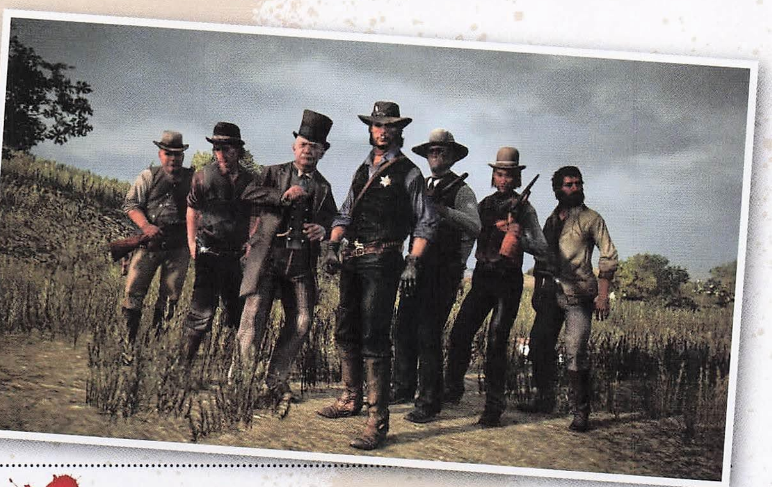
本作の主人公であるジョン・マーストンは、かつては無法者の一味に加わって西部で暴れ回っていたが、今は改心して妻子と平穏な生活を送っていた。だが連邦政府の役人はジョンの妻子を誘拐して、彼に再び銃を取るよう命令する。彼が以前、仲間と呼んでいたビル・ウィリアムソンと一味のギャング達を、捕らえるか殺せというのだ！

仕方なく命令を受け入れて荒野に舞い戻ったジョンは、リー・ジョンソン保安官をはじめとする西部の男達と協力して、襲撃の準備を進めていく。目指すはウィリアムソン一味が根城にしている、フォート・マーサーの要塞だ。家族を救うために、かつての戦友に挑むという、ジョン・マーストンの悲痛な戦いが今、幕を開ける！

プレイする前に観たい！
名作西部劇映画②

『ワイルドバンチ』　ハリウッド製西部劇映画が時代遅れとなった1960年代後半、マカロニウエスタンに対する回答として作られた、サム・ペキンパー監督の傑作。西部開拓時代が終わり、居場所を失った無法者達が、メキシコに逃れて革命運動に巻き込まれていくというストーリーは、本作にも多大な影響を与えている。たった4人でメキシコ政府軍の拠点に殴り込むクライマックスでは、スローモーションを多用したガンアクションの迫力に圧倒される！

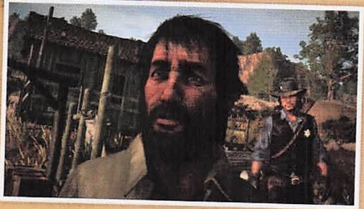
6 いいヤツ、悪いヤツ、ズルいヤツ！ 敵に立ち向かうために頼りとなる仲間を探せ！



ジョンがウィリアムソン一味と戦うためには、西部で暮らしているさまざまな人間の協力を仰ぐ必要がある。ジョンが出会う人々の中には、アルマジロの町の治安を守っているリー・ジョンソン保安官や、父親の牧場で働く男勝りの女性であるボニー・マクファーレンのように、一目で信頼できる立派な人物もいるが、どう見てもうさんくさいヤツらも少なくない。彼らの頼みを聞いて一緒に行動したり、ときには力を合わせて悪党どもと戦ったりすることで、それらの人物を信用してよいのか、見極める必要があるだろう。互いに信頼できるようになれば、ウィリアムソン一味との戦いに加勢してくれるかもしれない。だが本当に信頼できる仲間は、自分が手にしている銃だということを忘れてはいけない！

敵か味方か？ 西部の個性的な漢たち

酔っ払い アイリッシュ



大酒飲みの厄介者で、いつもその場しのぎのホラを吹いている。仲間に殺されそうになっているところを、ジョンが救い出した。強力なマシンガンの隠し場所を知っているらしいが、果たしてそれは本当なのだろうか？

インチキ商人 ナイジェル・ウエスト・ディケンズ



馬車で各地を移動して、独自に開発したという「奇跡の妙薬」を売り歩いている商人。旅の途中で死にかけている彼を救い出したジョンは、商売の手伝いをすることになるが、薬の中身はインチキなものらしい……。

墓荒し セス・ブライア



財宝の隠し場所を記した地図の半分を手に入れたと大騒ぎしている、奇妙な男。正気を失っているらしく、あちこちの墓を掘り返しては、残りの地図を探し続けている。こんな怪しい男にかかわってもよいのだろうか？

7 逆に自分が食われる危険もあり！ 野生動物を仕留めたら皮を剥いで売りさばけ！

西部の地で暮らしているのは、人間だけではない。ウサギやアルマジロといった小動物から、オオカミやクマといった凶暴な野獣まで、さまざまな種類の野生動物が大自然の中で生息している。プレイヤーが望めば、森や山地の奥深くへと分け入って、こうした野生動物の狩りを楽しむことも可能だ。狙った獲物を銃で仕留めたあとは、ナイフで解体して毛皮を商店に売ったり、肉を食料にしたりすることができる。なかにはビーバーのように、なかなか発見できないレアな生き物もいるようだ。とはいえ、凶暴な野獣に遭遇してしまった場合には、逆に自分のほうが彼らに"狩られて"しまう危険もあるのだが……。



森に出現したグリズリーと、ナイフ片手に死闘を展開！

◀深い森を進んでいくジョンの前に、巨大な灰色グマが出現！ 人間を怖れるどころか、逆に牙をむく強敵に、ナイフ1本で勝ち目はあるのか!?



逃げるトナカイを馬で追いかけ、銃で仕留めてその皮を剥げ！

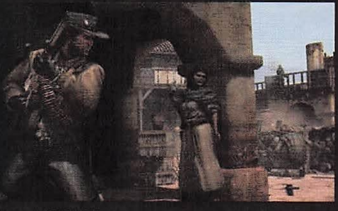
▶立派な角を持つトナカイを追跡するジョン。倒した獲物は、ナイフで解体しよう。珍しい動物の毛皮は、商人が高い値段で買い取ってくれる。

HISTORY 舞台となるのは西部開拓が終わりを迎える時代

19世紀後半、ヨーロッパからアメリカ合衆国へと移民してきた人々が、大西洋に面した北米大陸の東海岸地域から、中西部の未開拓地域（フロンティア）へと移り住んでいった。これが西部開拓時代である。移民達の数が増えるに従い、未開拓地域は西へと移動していき、1890年に太平洋側へ到達した。この年に「フロンティアの消滅」が宣言されている。

本作の舞台設定は、それから20年以上が経過した1911年だ。3年後の1914年には第一次世界大戦が開始され、世界は大量生産・大量破壊の新たな時代に突入する。史上初の大衆車であるT型フォードも1908年に発売されており、人々の交通機関は馬から自動車へと変わりつつあった。西部のならず者が自由に暴れ回った時代は、すでに過去のものとなっているのだ。無法者だったジョン・マーストンが、政府機関に強制されてかつての仲間を追うという本作の物語は、こうした時代の変化が強く反映されている。

一方、アメリカ合衆国の南に国境が接しているメキシコでは、貧富の格差が拡大した結果、1910年から革命運動が始まっている。メキシコ革命では大勢の革命家が活躍しているが、その中でも山賊だったパンチョ・ビリャは、ならず者達を率いて革命に加わり、貧しい農民の英雄となった。このように、農民や盗賊が革命の名のもとに武装蜂起するという当時のメキシコの混乱した状況も、本作の物語の中で再現されている。



▲苦しい生活を強いられたメキシコの農民達は、老若男女を問わず、革命運動に立ち上がった。

プレイする前に観たい！ 名作西部劇映画③

『ウエスタン』『荒野の用心棒』でマカロニウエスタンブームを生んだセルジオ・レオーネ監督が、ハリウッド資本の製作によりアメリカ西部でロケを行った作品。鉄道建設を巡る陰謀と、過去の復讐が複雑に絡みあい、密度の濃いドラマが展開される。なかでも、数々の西部劇でヒーローを演じてきたヘンリー・フォンダの非情な悪役ぶりは圧巻だ。乾いた大地で暮らす人々の生活感や、西部の荒野でたくましく生きる女性の存在感は、本作にも通じるものがある。

8 時間が遅くなり、複数の敵を同時に狙える
早撃ちガンマンとなれる「デッドアイ」を活用せよ！

射撃の名手であるジョンは、必殺の「デッドアイ」が使用できる。これを発動させると、周囲の動きがスローになり、相手よりも先に、しかも正確に銃の照準を定めて撃つことができる。それだけでなく、複数の目標を同時に狙うことも可能になる。デッドアイを活用すれば、敵を素早く倒すだけでなく、相手の銃を撃ち落としてムダな戦いを避けることも可能だ。早撃ちガンマンならではのカッコイイ射撃を決めろ！


▲デッドアイが発動すると周囲が黄色く輝いて、すべての動きがスローに見える。発動にはデッドアイメーターが必要だが、正確に敵を撃つことでメーターは回復する。


◀覆面をして銀行を襲撃するジョン。犯罪に手を染めれば、大金を手っ取り早く稼ぐことができるが、相応の報いを受けることになる。いつの世も、犯罪はあまり割に合わないものだ。

9 もしバレてしまうと名誉が地に落ちる！
犯罪に手を染めるのなら覆面の装着を忘れるな！

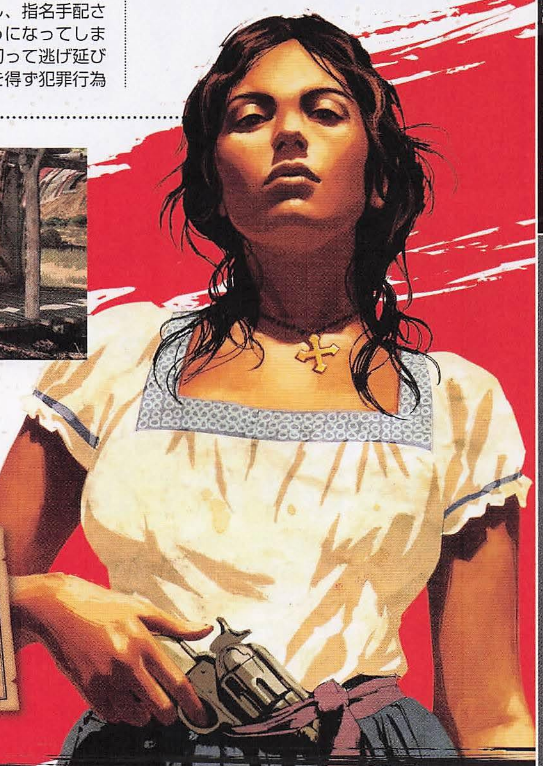
プレイヤーが望めば、町の住人を襲ったり、銀行から金を奪ったりするような犯罪行為に手を染めることも可能だ。だがその場合、ジョンの「名誉」は急激に低下し、指名手配されて賞金稼ぎに追跡されるようになってしまう。もちろん、追っ手を振り切って逃げ延びることも可能だが……。やむを得ず犯罪行為に手を染める際には、覆面で顔を隠しておくといいだろう。自分の正体を隠すことにより、悪評が立つのを抑制することができるのだ。

10 軍隊と革命家が争う動乱の地に飛び込む！
家族を救う情報を得るため「メキシコ」に向かえ！

フォートマーサーの戦いを終えても、ジョンの旅は終わらなかった。妻子を救う新たな情報を求めて、革命に揺れるメキシコを訪れることになる。この地では革命勢力と政府軍が激しく争っているが、ジョンにとって大事なのは自分の家族だけ。両勢力の間でうまく立ち回り、目的のためには手段を選ばずに行動する必要もある……。


▲革命に身を投じるルイーザを助けたため、危ない橋を渡ることになる。


◀サボテンが生えた砂漠の中に、石造建築による強固な建物が建っているメキシコの風景。国境となる川の北側に広がるアメリカ西部の様子とは、大きく異なっている。



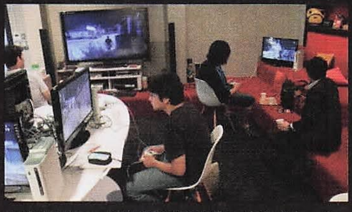
19歳の革命家
ルイーザ・フォーチュナ

メキシコで暮らす19歳の教師。カリスマ的な革命家であるアブラハム・レイエスのウマい言葉に魅了されており、自ら進んで危険な革命に身を投じている。

REPORT 8人同時のオンラインマルチプレイを体験!!

本作の大きな魅力の1つがオンラインマルチプレイ。その体験会が催されたのでレポートしよう。まずは参加者が1つのチームとなり、盗賊の砦を襲撃するモードをプレイ。馬に乗って砦に向かい、仲間を援護したり援護を受けたりしながら、盗賊を1人ずつ倒していく。盗賊はCOM側が操作するので、倒しやすい気がした。次は、山の中で金塊入りのバッグを取り合うチーム戦(今回は4vs.4だが、最大は8vs.8)。草むらが多くて起伏が激しく、さらに設定が夜のため敵に照準が合わせにくい。導火線に火が点いたダイナマイトを投げる攻撃が楽しく、プレイ時はそれが大流行。最後は町の中でのチーム戦。4人ずつが「牛泥棒」や「保安官」などと名付けられたチームに分かれ、4vs.4で向き合うシーンから始まる。そしてカウントダウンが始まり、西部劇でよく見られる早撃ち対決が行われるのだ。その後は街中での銃撃戦に突入。2階からライフルで狙撃したり、走りながらピストルで撃ちあったり、ナイフ片手に突撃したりとさまざまな攻撃方法を楽しんだ。

プレイを始めた当初は、なかなか照準が定まらず、殺されてばかり。フラストレーションは溜まる一方だった。だが慣れていくと、一撃で倒せるヘッドショットも少しずつ決められるように。うまくなっていく実感が味わえ、仲間を助けたり（助けられたり）することで深い絆も感じられた。いつの間にか時間を忘れて熱中してしまい、あっという間に体験会の3時間は過ぎていったのだった。


▲当日はXbox 360を8台設置して行われた。ちなみに最大16人までプレイ可能となっている。

プレイする前に観たい！名作西部劇映画④

『許されざる者』 セルジオ・レオーネ監督のマカロニウエスタンで国際的スターとなったクリント・イーストウッドが監督・主演し、アカデミー作品賞を受賞した名作。無法者から改心した老ガンマンが、家族の生活のため再び銃を手にするが、賞金稼ぎの仕事は思わぬ方向へと転がっていく……。殺人の罪の重さや、正義とは何かといった重厚なテーマに取り組みながらも、アクション活劇としてのおもしろさにあふれており、ラストシーンは清々しささえ感じさせる。



これまで第2次世界大戦をテーマに選んできた本シリーズ。だが本作は現代戦、しかも舞台が中東ということで、実際に起こった事件や紛争などとの関連性もチラつく、興味深い内容になっている。

MEDAL OF HONOR™

メダル オブ オナー

シリーズ初の現代戦をテーマにした『メダル オブ オナー』の発売まで、あとわずか。今回は本作ならではの2つの要素「大規模戦闘」と「局地戦闘」について、実際のステージのプレイインプレッションをもとにお届けする。

メダル オブ オナー

PS3	2010年10月14日発売	¥7,665(税込)	
	ジャンル	STG(ミリタリーFPS)	ACT
	メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ/開発元:DICE	対戦
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大24人)	
Xbox 360	2010年10月14日発売	¥7,665(税込)	
	ジャンル	STG(ミリタリーFPS)	ACT
	メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ/開発元:DICE	対戦
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大24人)	
PC	2010年10月14日発売	オープン価格	
	ジャンル	STG(ミリタリーFPS)	ACT
	メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ/開発元:DICE	対戦
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大24人)	

正義なき武装勢力を駆逐する「Hammer」&「Scalpel」 Tier1による高難度作戦が今始まる

さまざまな角度から戦場を追体験するFPS

物語の舞台は紛争が絶えない中東の国・アフガニスタン。本作は物語を通じて主役となる特定のキャラクターはおらず、アメリカ軍の特殊部隊・Tier1の隊員、あるいは共同戦線を張る陸軍のDELTA部隊など、戦争にかかわるさまざまな視点から物語を体験していく。敵戦力の掃討を目的とする連合軍の大規模作戦にヘリの砲撃手として従事したり、ときには数人の部隊で行う拠点への潜入において最も危険な特殊作戦の一員として従事したりする。本作は、性質が違うこの2つの作戦を味わえるのが大きな特徴だ。



▲ゲームエンジン「Frostbite2」を活用し、アフガニスタンのほこりっぽさをうまく表現した画面作りも特徴の1つ。同エンジンの特徴である破壊表現も健在。









1 険しい山脈や砂漠が多いアフガニスタン。これらの厳しい自然環境に加え、長年にわたって情勢が不安定な国での作戦ということもあり、投入された部隊はさまざまな苦戦を強いられることになるだろう。それだけにほかの部隊との連携も見どころの1つだ。

2 当然ながら、作戦には陸軍をはじめとする地上部隊だけでなく、航空支援を行う海軍のSEALSも参加している。アメリカ軍がここまでの大戦力を投入して追っているのは、某武装勢力とその指導者だ。アメリカにテロ行為を行ったこの勢力の本拠地はどこなのか?

3 作戦の内容によっては、SEALSの戦闘機による対地攻撃もある。一見するとアメリカ軍の一方的な攻撃で終わる作戦のようにも思えるが、入り組んだ街にはRPG(ロケットランチャー)で武装した敵の兵士が潜んでいることもあり、一筋縄ではいかないことも。

4 ミッションによっては、敵の兵士がたくさん潜んでいる街に少人数で潜入するような場面もある。これは敵拠点の中心に飛び込むことになるわけで、圧倒的な数の敵兵を相手に、不安と緊張が入り混じるなかで作戦を遂行していくことになるだろう。

連合軍による大規模戦闘 Hammer【金槌・木槌】

"Hammer（ハンマー）"とは戦闘機や戦闘ヘリなどの兵器を投入したり、ほかの部隊と連携して戦ったりする大規模戦闘のことを表す。言い換えれば、圧倒的な火力で敵の部隊や拠点を一掃したい場合や、短時間で目的を達成するために行う作戦だ。今回プレイできたミッションでは、プレイヤーが戦闘ヘリ「AH-64 アパッチ」の砲撃手となり、もう1機のアパッチとともに敵の拠点を爆撃＆掃討することになる。



▲対歩兵戦で比類なき攻撃力を誇るのが、戦闘ヘリ「AH-64 アパッチ」。機銃のほかにロケット弾も装備。

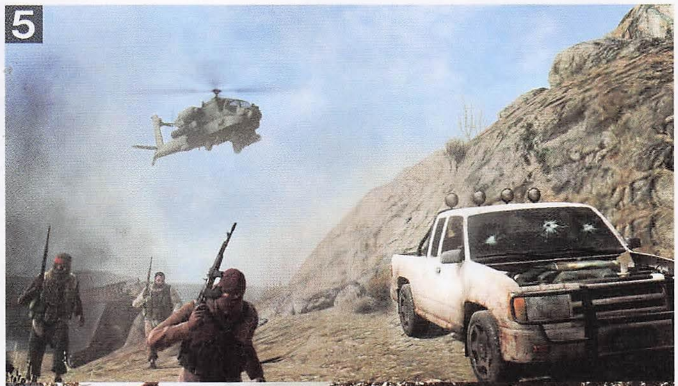
Play Impression

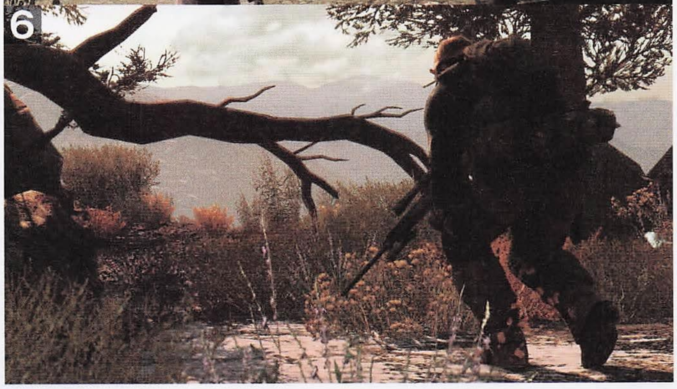
戦闘ヘリ「AH-64 アパッチ」2機によるアフガン掃討作戦

アパッチ2機を使った敵勢力の掃討作戦は、山岳部をヘリで飛行しているシーンから始まる。アフガニスタンの山々は緑が少なく岩場が多い。この岩場のどこかに潜んでいる敵を殲滅するのが、このミッションの目的だ。ヘリの移動操作はコンピュータが行うため、プレイヤーは機銃掃射や、ロケット弾の発射に専念できる。遠めの対象は照準をズームさせて狙うことができ、特定の施設を破壊したい場合は誘導ミサイル「ヘルファイア」を発射することも可能だ。

操作がひととおりわかったところで、前方に小さな村が見えてきた。よく見ると、路地やビルの屋上に敵の兵士が立っている。こちらを確認するやいなや、一斉に攻撃を仕掛けてきたので機銃で迎え撃つ。味方の女性兵士の威勢がよく、殲滅するように促される。この女性兵士の口調がとてもおもしろい。脳まで筋肉でできているのではないかと思えるくらい、とにかく物騒なのだ。それはさておき、村の上空を旋回しつつ攻撃をしていると、味方のアパッチが攻撃を受けて煙を吹いていた。どうもビルからRPGを撃ってきている敵がいるようだ。あわててロケット弾を絶え間なく撃ち込み、村の兵士を全滅することに成功した。

再び山間部を飛行していると、山の尾根に敵のテントを発見。ロケット弾の射程外から対空砲で激しい攻撃を仕掛けてくるので、上空を何度も旋回しながらヘルファイアを使って敵を殲滅し、そこでこのミッションは終了。終盤にはRPGで狙われていたところを味方の地上部隊による狙撃で回避するなど、他部隊との連携も見られた。





5 敵は岩だらけの山肌にカモフラージュした拠点を設けている。ここから付近を通るヘリコプターや飛行機を対空砲で攻撃しているわけで、アメリカ軍にとって目の上のコブといえる。

6 実は今回のミッションはアパッチ2機だけで展開されている作戦ではない。掃討後にさらに拠点へ潜入すべく、スナイパーライフルを持った潜入部隊も用意されている。

特殊部隊による局地戦闘 Scalpel【外科用メス】

"Scalpel（スカルペル）"とは聞きなれない単語かもしれないが、これは外科手術に使うメスのことを意味する。兵士が参加する作戦を、文字どおり"手術"に例えるならば、スカルペル的な作戦は、病巣（敵勢力）だけをピンポイントで摘出する（排除する）小規模の局地戦闘となる。つまり、ハンマーのような派手な爆撃や大人数による大規模な戦闘を行わず、少人数の特殊部隊員が作戦に投入されるのである。本作においてその危険な役割を担うのは、アメリカの国家指揮最高部（NCA）直属の特殊部隊である"Tier1 オペレーター"だ。Tier1は実在する部隊で、特殊部隊員から選抜されたエリート部隊。今回のプレイでは、このTier1による人質救出任務を体験できた。

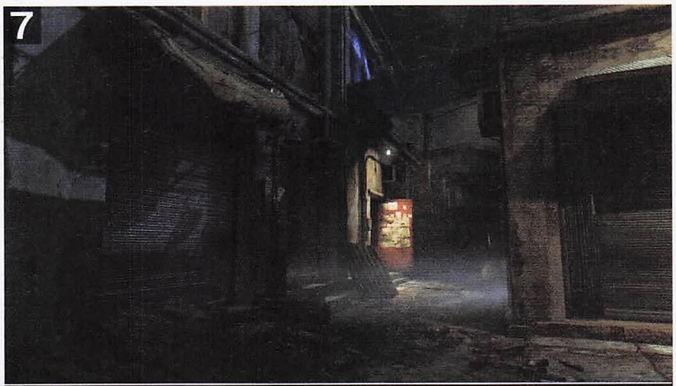
Play Impression

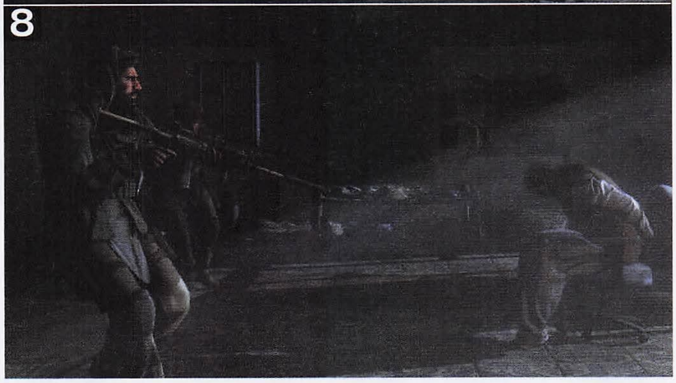
武装勢力の拠点に潜入し、キーマンを救出する

物語が始まって最初に行うミッションがこの人質救出任務となる。この作戦はアフガニスタン兵と共同で行われ、とある村の付近から始まる。アフガニスタン人の協力者とともにトラックに揺られながら、人質が捕らえられているという村に近づいていくTier1の隊員達。村の入口に立ち塞がっていた衛兵の許可を得て、車をゆっくりと村の奥へと進めていく。途中でヤギなどを連れた老人がトラックの進む先を横断していく光景などがあり、異国情緒ただよう状況にしばし見とれることも。同時に何かが起こるような予兆を感じさせるカメラワークで、見ているだけでも緊張感が走る。と、路地に入ったところで車を停止するよう命じられた。何やらやり取りが始まったかと思った瞬間、銃撃が始まった！

激しく車をバックさせてその場を離れようとする運転手。障害物に激突したところで車を乗り捨て、建物の陰に隠れつつ室内を進んで、人質の居場所を探すことに。この間も敵は物陰や屋上から激しい銃撃を浴びせてくる。できる限り隠密行動を取りたいところだったが、仕方なく倒していく。そうして、行く手を阻む敵兵を排除していくうちに、自分の銃弾の数が心許なくなってしまった。こういう場合は、味方のそばでリロードボタンを押すと、弾を分けてもらえる。弾の補充は同種類の武器を拾わないとできないので、これはありがたい。

その後、敵を倒して得られたショットガンなどを駆使しながら、なんとか人質がいる部屋までたどりいた一行。解放しようと近寄った瞬間、爆弾が巻きつけられていることに気づいた隊員が人質を外に蹴り出し、全員死亡という悲劇は避けられた。このあたりのタイミング、そしてカメラワークは、さながら映画を見ているようだ。最初のミッションから緩急のついたシーンが展開され、手に汗握るゲームプレイとなった。





7 低層の建物が雑然と並び、迷路のような構造になっている街。この複雑な街並みに加えて、ミッションが夜間ということもあり、どこから攻撃されるかわからない恐怖感がある。

8 激戦を潜り抜けてようやく発見した人質。だが、雰囲気がどこかおかしい。両手を縛られてうつむき加減にイスに座っている人物には、なんと爆弾が仕掛けられていたのだった。



THE LEGEND OF HEROES

零の軌跡
ゼロノキセキ

ロングヒットRPG『空の軌跡』シリーズの正統な続編となる『零の軌跡』が、いよいよ発売！ 今回は、日本ファルコム社長である近藤季洋氏のインタビューとともに、本作のポイントを紹介する!!

英雄伝説 零の軌跡		
2010年9月30日発売	通常版:¥6,090(税込)／限定ドラマCD同梱版:¥7,980(税込)	
PSP	ジャンル	RPG 冒険
	メーカー	日本ファルコム
	備考	プレイ人数:1人用

「新しいキャラクターと舞台で自分達も“零”から歩んでいく」

“空”から“零”となり新たな設定でチャレンジ

——まずは、タイトル名が『英雄伝説 零の軌跡』となった経緯を教えてください。

近藤氏（以下、敬称略）：前作の『空の軌跡』とは、ストーリーも主人公も舞台も一新されています。前作をプレイしたユーザーはもちろん、新しいユーザーとともに、新しいキャラクターと舞台で、自分達も“零”から歩んでいきたい、という思いがありました。そのため、“零”という言葉をタイトルの中に使うことになりました。

——物語の設定について教えてください。

近藤：『空の軌跡』は、日本ファルコムが発売してきた『英雄伝説』の1から5までの流れを、かなり意識した作品になっていました。簡単に言えば「舞台設定は田舎で、名も知られていない少年や少女達が旅立ち、やがて英雄となっていく」という王道的な流れになっていましたが、本作では、今までやっていないことにチャレンジしたいという思いがありました。そこで舞台を都会にして、人の生み出した歪みや不正に挑んでいく若者達という設定になりました。

——キャラクターイラストを『イース7』でおなじみのエナミカツミさんに依頼されたのも、前作とは違う印象にするためだったのですか？

近藤：そうですね。前作は田舎が舞台だったので素朴な感じのイラストにしていたのですが、今回は都会が舞台なので、洗練されたイメージがすぐにわかるようにしたかったんです。そこで、シャープでスタイリッシュなイラストを描くエナミカツミさんにお願いしました。

——ストーリーは全部で何章あるのでしょうか？ また、クリアまでの時間はどのくらい必要になりますか？

近藤：全6章＋インターミッションという構成になります。またクリア時間ですが、私が初めてプレイしたときは約62時間でした。そのときは支援要請（特務支援課が請ける、市民からのさまざまな依頼）をひととおりこなしましたが、住人のメッセージは最低限だけ聞いて、やり込みプレイもあまり行っていませんでした。本をすべて集めるなどのやり込みプレイをしたら、約80時間～100時間になると思います。

——舞台となるクロスベル自治州には、街や村などはいくつぐらいあるのですか？

近藤：中心地であるクロスベル市のほか、アルモリカ村、鉱山町のマインツ、聖ウルスラ医科大学、リゾート地のミシュラム、そして共和国側と帝国側にそれぞれ警備隊の守備する門が2つずつありますね。自治州ということもあり、面積の設定は前作の舞台であるリベール王国より小さいのですが、実際に歩くことができる広さは前作と同じくらいあるんですよ（笑）。

——クロスベル自治州のモデルとなった実際の都市はあるのでしょうか？

近藤：香港や上海ですね。情勢の推移が複雑で、混沌とした印象がありますが、一方で流通や金融が発達しているという点がピッタリでした。ただし、すべてをそっくりにしたわけではなく、あくまでも開発スタッフと共有するためのイメージです。

キャラクターの過去や捜査官を志望する動機

——主人公達の見どころなどを教えてください。

近藤：共通して言えるのは、4人それぞれに違う過去があって、警察に志望する動機もまったく違うんですね。それが特務支援課の活動を通して、少しずつわかっていくのが見どころです。ロイドは捜査官だった兄が殉職しているのですが、その理由などがわかっていく。エリィは市長の孫娘ですが、いろいろな視点を養うために参加しています。彼女は政治家を目指していましたが、特務支援課で活動するうちに、捜査官としての使命に目覚めていきます。ランディは以前警備隊に所属していたのですが、さらにそれ以前の過去もポイントとなります。ティオは、そもそもあの年齢で警察にいるのが不思議ですよね。彼女はエプスタイン財団から出向していますが、実は警察に身を寄せる理由があります。ちなみに彼らの間には、「仲間との絆値」という隠しパラメーターが設定されています。会話などで選択肢が出たときに、そこで選んだ選択によって絆値が変わり、仲間同士のやり取りも変わっていきます。すべてのやり取りは何周かプレイしないと見られないと思いますが、がんばって探してください(POINT1)。

——イベントでは挨拶や掛け声などにボイスが付き、キャラクターの印象がつかみやすくなっていますね。

近藤：キャラクターのイメージを声でつかんでもらいたかったので、初登場時やイベント中の掛け声はボイス付きにしています。ゲームのリズムが崩れてしまう場合があるため、フルボイスにはしていません。

より遊びやすく、熱中しやすくなっているシステム&バトル面

[発売直前スペシャルインタビュー]

4人の若者達の英雄への軌跡——その真実に迫る！

金融・貿易都市として栄える街・クロスベル。その警察の新設部署として設立された“特務支援課”に所属する4人の若者の活躍を描くのが、『英雄伝説 零の軌跡』だ。光と闇が混在する大都市で、彼らはどんな冒険を繰り広げていくのだろうか!? 近藤社長のインタビューをもとに、本作でポイントとなる要素を詳しく解説していこう。



日本ファルコム社長
近藤季洋氏

日本ファルコムの代表取締役社長。社長としての仕事だけでなく、ゲーム開発にも参加する。

POINT 1 光と闇の2つの面を持つクロスベルで≪壁≫に立ち向かう若者達

新米捜査官のロイドが、クロスベル警察の新設部署・特務支援課に配属されるところから物語は始まる。そして、彼をはじめとする4人の仲間達は、魔獣退治や民間のもめごとなど幾多の案件を解決していくうちに、クロスベルをおおう"闇"と向き合うことになる。正義を貫こうとする彼の前に、何が待ち構えているのか!? その物語から目が離せない！



◀マフィアが暗躍するなど、街は不穏な気配。

ロイド・バニングス
CV：柿原徹也
本作の主人公。真面目な常識人で、熱血な一面も持っている。



ランディ・オルランド
CV：三木眞一郎
軟派で軽い、元警備隊員。面倒見がよく、兄貴分的な存在。



エリィ・マクダエル
CV：遠藤綾
クロスベル市長の孫娘。人当たりがよく、優等生的な性格。



ティオ・プラトー
CV：水橋かおり
エプスタイン財団から出向している少女。口調が素っ気ない。



POINT 2 遊びやすさを追求！

前作で寄せられたユーザーの意見を取り入れ、より快適に遊べるようにシステムを構築！ クロスベルの街では地図を手に入れることでエリア間のショートカットが、フィールドではバスを利用して瞬時にマップ移動ができる。またアーツ（魔法）は、攻撃や補助など系統ごとにリストアップされてわかりやすくなった。



▶街で地図を開いて所定のエリアを指定すれば、そこにワープできる。

――システム面で注目のポイントは、どこでしょうか？
近藤：移動がとても便利になっていますね。クロスベル市内やフィールドでは、ポイントを指定することで一気に移動できるようにしています。移動をスムーズにすることで、よりゲームに熱中できるようになったと思います。ただ、このような機能があると、フィールドを歩く意味がないのではと思うユーザーもいるかもしれません。ですが、敵とのエンカウントにアクション要素を入れたり、道端にはランダムで拾えるアイテムを設置したりすることで、歩くことの利点も用意しています。ほかには支援要請にも注目してほしいですね。かなり凝っていて、シナリオは前作でのクエスト以上に作り込んでいます。なかにはじっくり推理できるようなものも用意しているので、ぜひとも楽しんでほしいです（POINT2）。
――ロード時間が速くなっている印象も受けました。
近藤：ロードなどによりゲームのテンポが崩れるのは誰でも嫌ですから、プログラマーもがんばってくれました。またユーザーインターフェイスもPSP用にチューニングするなど、遊びやすさの向上に力を入れています。
――ミニゲーム的なものもたくさんあり、ストーリーを進行するのを忘れるほど熱中してしまいました。
近藤：ミニゲームはカジノ、釣り、料理、雑誌集め、小説集めなどがあります。なかでも特に釣りゲームは凝っていて、段位を上げていく要素もあるんですよ。またサブイベントでは釣り大会が行われるのですが、そちらも本格的なものになっていますので、ぜひ確かめてみてください。もちろんミニゲームやアイテム収集などを極めれば、ゲーム中でいいことが待っています。オマケ的な要素でいえば、実績システムも注目ポイントですよ。敵を短時間で全滅させたり、宝箱をすべて回収したりするなどの条件はありますが、それらをクリアすると実績ポイントが累積でたまっていきます。その実績ポイントと交換することで、ビジュアルの閲覧やムービーの鑑賞など、いろいろなモードを解放することができるようになっています。そのほかに、レベルやアイテムといった2周目への引き継ぎ要素も交換できます。
――本作のバトルは、『空の軌跡』でのATバトルを継承していますが、その理由を教えてください。
近藤：『空の軌跡』のATバトルは、まだまだおもしろくできると思ったからです。まず、前作よりスピーディにするために、アタックエンカウントを追加しました。これは敵シンボルを攻撃して気絶させてからエンカウントすると、先制攻撃のほかに一斉攻撃もできることがあるというものです。また、アーツやクラフトなども使いやすくチューニングしています。さらに、かなり弱い敵ならば、シンボルを攻撃するだけで倒せます（POINT3）。
――2人で協力することで超強力な技が発動する「コンビクラフト」などの新機能もおもしろいですね。
近藤：今作ではCPが溜まりやすくなっているので、積極的に使ってほしいですね。ちなみにロイドが使うコンビクラフトはメインシナリオを進めれば自動的に得られますが、ほかのキャラ同士のコンビクラフトは、任意のイベントをこなすと使えるようになります。

『空の軌跡』をプレイ済みならニヤリとする場面もあり！

――序盤からエステルやヨシュア、ハロルドといった、前作の『空の軌跡』で登場したキャラが出てきますが、前作をプレイしておいたほうがよいのでしょうか？
近藤：ハロルドは、『空の軌跡』でクロスベルからリベールへ旅行に来ているという設定で登場していましたので、『英雄伝説』シリーズの緻密さからいえば、いなければおかしいですよね。そこにエステルとヨシュアも加わってくると、さらにある人物が浮かんできます（笑）。この4人に絡む話も、『零の軌跡』で語られることになります。ただ前作を遊んでいないユーザーにはあくまでもエピソードの1つとして、あまり押しつけがましくならないようにしています。もちろん前作を遊んだユーザーはニヤリとするでしょう。『空の軌跡』ファンの方には、絶対に注目してほしいポイントですね（POINT4）。
――今作でやりたかったが見送ったものはありますか？
近藤：今作では、すべてをやりきったと思います。もし次回作で何かやれるのだったら、クエスト配信などのダウンロードコンテンツに挑戦してみたいですね。
――では最後に、読者へのメッセージをお願いします。
近藤：日本ファルコムが得意とする物語が、密度のあるドラマチックなものに仕上がりました。ゲームのシステム面でも、戦闘やクエストなどが非常に濃いものに仕上がっています。私がエンディングの直前まで到達したときは「ああ、もう終わってしまうんだな」とさみしく感じたんですね。これまでたくさんのゲームを制作してきましたが、もっと遊んでいたいという気持ちになったのは初めてかもしれません。『英雄伝説』シリーズが今まで積み上げてきたものの集大成になったという手ごたえを感じていますし、ワンランク上の作品になったと思っています。ファンの方はぜひ期待してください。もちろん初めてシリーズをプレイするユーザーも楽しめるようになっていますよ。

「エンディングの直前に到達しても、もっと遊んでいたいという気持ちになったのは初めて」

POINT 3 バトルも爽快に！ 新要素が多数追加!!

本作のバトルは、『空の軌跡』で好評だったAT（アクションタイム）バトルを踏襲。それに加えて、フィールドで敵シンボルを攻撃できるアタックエンカウントを採用している。敵を背後から攻撃して気絶させてから接触すると、奇襲が可能！ 圧倒的に有利な状態で戦闘に入ることができる。



◀敵を背後から攻撃すると、相手が気絶する。その状態でエンカウントすると、味方の行動順が敵より早まり、クリティカルボーナスが付く！



▶ATバーの脇に出現するATボーナスに、「一斉攻撃」を追加。このアイコンが出ると、敵全体に大ダメージを与えられる。

POINT 4 『空の軌跡』のキャラも続々登場！

なんと、前作『空の軌跡』のキャラクターも『零の軌跡』に出演！ エステルやヨシュアの主人公2人組はもちろんのこと、なかには意外な人物も登場するという。前作では解決しなかったエピソードなどが本作で明らかになるようなので、『空の軌跡』をプレイしたファンは楽しみにしていてほしい。



▲クロスベルにやってきたエステルとヨシュア。ロイド達とはどのように出会う!?



ヨシュア・ブライト
CV：斎賀みつき
エステルのパートナー。見習い遊撃士で、鋭利な双剣を操る。

エステル・ブライト
CV：神田朱未
どんな状況でも諦めない、前向きな少女。棒術具の達人。

PSP ドラゴンボール タッグバーサス

2010年9月30日発売	¥5,229(税込)	ACT 協力 対戦
ジャンル ACT(チーム対戦アクション)	メーカー バンダイナムコゲームス	備考 プレイ人数:1～4人

タッグならではの協力技が満載！

『ドラゴンボール』シリーズ初となる、タッグバトルが実現した本作。パートナーと協力して強敵に立ち向かう、原作さながらの白熱のバトルが楽しめる。今回は、タッグならではのシステムを中心に紹介する！

夢のタッグが続々誕生

総勢70体を超えるキャラクターから、自由な組み合わせでバトルに挑むことができる。原作ではありえないタッグなども思いのままだ！



▲戦闘力では間違いなく最強の2人（4人？）のタッグという、かなり反則な組み合わせ。対抗手段はあるのか？



▲暗黒魔界の王と2代目大魔王のダーティなタッグ。ともに魔術に長けているため、トリッキーな攻め方ができそう。



▲同一人物でタッグを組むという、ありえない組み合わせも可能。ベースが同じであるため、相性は悪くないはず。

パートナーとの連携が勝利のカギを握る!!

2対2のタッグバトルで有利に立ち回るには、パートナーと協力することで使えるようになるアクションを理解しておくことが重要となる。その中心となるものを、いくつか解説していこう。発動させるには条件が必要なものが多いので、それぞれ試合前に覚えておこう。

Wチェイスコンボ



▲パートナーが相手を吹き飛ばすと、画面左上のプレイヤー情報部分にボタンの入力指示が出現。入力に成功すると、相手を追撃できる。もちろん、逆にプレイヤーが吹き飛ばした相手をパートナーが追撃することも可能。

チェインバースト



▲パートナーがバーストモード（超必殺技などが放てるモード）中に自分もバーストモードになると、ユニオンストックを消費せずにすむ。

Wブラスト

▶どちらかがバーストモード状態でWチェイスコンボを決めると、さらに入力指示が出現。成功すれば2人同時に必殺技を放つことができ、一気に大ダメージを与えられる！



W気力チャージ



▲パートナーの近くにいることを「ユニオン状態」といい、2人の気力チャージの効率がアップする。

W必殺技ブースト



▲ユニオン状態のときに2人が同時に必殺技を放つと、一部の必殺技を除いて威力がかなりアップする。

W空中コンボ



▲こちらもユニオン状態のときに相手を打ち上げる攻撃をすると、パートナーが空中で追撃してくれる。

ストーリーやバトル三昧などモードは多彩

友達やCOMキャラクターとの対戦以外にも、さまざまなモードが存在する。目玉となるのは、永遠のライバルである悟空とベジータが初めて激突する「サイヤ人編」など、名エピソードを体験できるストーリーモードの「ドラゴンウォーカー」だ。ほかにも、100種類用意された相手タッグ＆条件つきバトルをクリアしていく「バトル100」や、次々と現れる相手を倒し続ける「サバイバル」などが用意されている。

バトル100



▲ドラゴンボールのアイコンがそれぞれのバトルに対応。クリアしていきラインを繋げると、ボーナスポイントを獲得できる。

ドラゴンウォーカー



▲3Dのフィールドを移動し、発生するミッションをクリアしながら進んでいく、RPG風のモード。懐かしい名シーンが再現されており、アニメのイラストが使われるイベントもある。

サバイバル



▲バトルごとに「チャレンジ」が発生し、条件を満たして勝利すれば、得られるバトルスコアにボーナスがつく。



▲祖父と孫という、出会うはずのない2人による夢のタッグ。戦闘中にどんなやりとりをするのか、気になるところ。



▲同じ日に生まれた、最強のサイヤ人2人によるタッグ。この組み合わせも、本作では最強の一角となりそうだ。



▲ドクター・ゲロが生み出した2人のタッグ。セルは完全体になっているので、もう18号が吸収される心配はない？



▲ヘビー級タッグ。圧倒的なパワーと存在感で、相手を試合前から圧倒？ ピンクのチームカラーがポイント。

劇場版 マクロスF 虚空歌姫 ～イツワリノウタヒメ～ Hybrid Pack ハイブリッドパック

PS3 劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～ Hybrid Pack

2010年10月7日発売	¥7,140(税込)			ACT SF	
ジャンル	ACT(映像＋ゲーム)	メーカー	バンダイナムコゲームス	備考	プレイ人数:1人用

あの、シェリルさん、私負けません! 映画も…ゲームも!!

革新的SFアニメ「超時空要塞マクロス」の最新作として2008年に放送された「マクロスF」。その劇場版前編である「イツワリノウタヒメ」のBlu-ray版がついに発売！ しかも本作には『マクロストライアルフロンティア』というPS3で遊べるACTも同時収録される豪華っぷり。みんな抱きしめて！ 映画もゲームも!!







Check! 初回生産分にはレアアイテムを封入

本作の初回生産分の特典として、劇場版で使用された生フィルムコマやクリスマスライブの抽選コードが封入される。ライブの情報は下記のとおりだ。

「マクロスF クリスマスライブ」
12/22 日本武道館(50名抽選)
12/24 神戸ポートアイランド(50名抽選)

原作ファンは特典映像にも注目!

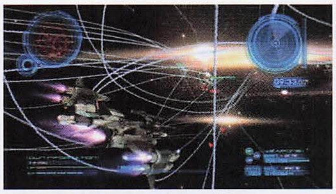
本編の映像とは別に、50分以上にもおよぶ特典映像が収録される本作。ランカのダイナム超合金のCM、シェリルの名曲が流れる本人登場の化粧品CM、週刊トロ・ステーションの番組など、原作のファンにとっては見逃せない貴重な映像が満載！



MACROSS TRIAL FRONTIER
マクロストライアルフロンティア

ハイスピードアクションで銀河を駆けろ!

本作をPS3でゲームとして起動させるとプレイできる『マクロストライアルフロンティア』。「マクロス」ゲームらしい乱れ舞うミサイルの嵐や、それに対抗した「アンチミサイルアクション」が爽快感抜群！ 機体やキャラも網羅されており、さまざまなプレイスタイルで楽しめる。



◀ゲームを楽しめるのはPS3ユーザーのみ。作中の爽快なバトルを体感しよう。

UNIT ゲームオリジナルの機体も登場!



VF-25G(ミハエル機) トルネードパック



▲もちろんミハエル機にも装備可能。ゲームだけの機体で広大な銀河を疾走せよ！

機体のなかには、装備を追加できるものがある。その装備の1つとして、劇場版でアルトが使用したトルネードパックが登場。アルト機以外にも装備可能で、ゲームならではの機体も生み出せる。

劇場版 マクロスF 虚空歌姫 ～イツワリノウタヒメ～



劇場版ならではの豪華演出の数々は必見!!

本作をビデオとして再生させることで鑑賞できる「劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～」。TV版のストーリーを再構築した内容だが、新規カットと新曲が収録されており、「新作」として楽しめる作品だ。なお、こちらは一般のBDプレイヤーでも楽しめる。





▲▶人間ドラマや迫力の戦闘シーンも見事だが、やはり「マクロス」といえば歌。「ユニバーサル・バニー」や「オベリスク」など、名曲の数々は必聴！

MOVIE 2月には劇場版完結編も公開

前後編の2部構成で制作されている「劇場版マクロスF」。その後編となる「劇場版マクロスF～サヨナラノツバサ～」が2011年2月26日から公開される。アルト、ランカ、シェリルの銀河を巻き込むラブストーリーの結末は？



PSP けいおん！ 放課後ライブ!!

2010年9月30日発売	￥6,090（税込）		ACT	実用
ジャンル	ACT（リズムアクション）	メーカー	セガ	備考	プレイ人数：1〜5人

放課後ティータイムのメンバーとのセッションを実体験！

軽音部に所属する5人の女子高生のゆるやかな学園生活を描いたアニメ「けいおん！」。そんな彼女達のバンドの演奏が、リズムゲームとなってPSPで楽しめる。今回は担当ライターが本作をプレイしたうえで、主観的視点を交えつつゲームのポイントとおもしろさをレポート。アニメ版のファンを虜にする魅力に迫る!!



ドラム
Ritsu
田井中律 CV:佐藤聡美
軽音部の部長でムードメーカー。細かい楽器が苦手という理由でドラムを選ぶ。他人の声をマネるのが得意。

キーボード
Tsumugi
琴吹紬 CV:寿美菜子
おっとりしていて人当たりがよく、言動などからかなりのお嬢様と推測される。軽音部にお菓子とティーセットを持参。

リズムギター
Azusa
中野梓 CV:竹達彩奈
軽音部唯一の後輩で、とてもしっかり者。入部当初は軽音部のティータイムや唯達のゆるい雰囲気に気を揉んでいた。

リードギター
Yui
平沢唯 CV:豊崎愛生
かわいいものや甘いものが大好きで、「直感に頼る」タイプ。ギターは初心者だったが、絶対音感を持つ!?

ベース
Mio
秋山澪 CV:日笠陽子
律に付き合う形で軽音部に入部。成績優秀で、プロポーションのよさもメンバーのなかで一番。しかも、楽器の演奏もかなり上手。ただ、極度の恥ずかしがり屋で、目立ちたくないという理由からベースを担当している。なお、怖い話が異常なほど苦手。

▶協力プレイはもちろん5人で！ セッションの楽しさも大きな魅力。

1 テンション上げていこーぜ!!





▲▶パートごとに押すボタンとタイミングが異なるので、同じ曲でもプレイ感覚が違います。好きなキャラでプレイを！

メインとなる「えんそう！」モードでは、主題歌をはじめとする各曲でリズムゲームを遊べます。演奏中にタイミングよくボタンを押せば「テンションアップ」が発生し、特別な演出が入るのも見どころの1つ。演奏がうまくいけば、視覚的にも楽しめます！

2 アイテムも集めちゃえ!!



▲入手した衣装は、さわ子先生監修の「きせかえ！」モードで試着！

「えんそう！」モードで曲をクリアすることで、さまざまなアイテムが入手可能。なかには、キャラクターの見た目が変化する衣装もあり、コレクター魂を揺さぶります。難しい曲を高評価でクリアするほどレアなアイテムを入手できるところも燃えますよ！

Impression いんぷれっしょん!

どうしてオレは左利きじゃないのか!?

どうしてオレは右利きなの。左利きの澪がレフティーの楽器にあそこまでウットリしているのに共感できないこのもどかしさ！ どうすればいいの？ いっそ澪に生まれ変わっちゃう!? あ、取り乱しました担当ライターのデルチです。当然、「けいおん！」は全話チェックしている自分ですから、ゲーム版もプレイしないわけにはいきません。本作は、同じ曲でもパートによってまったく異なる操作になるのがポイント。それもあって、自分がそのパートを"演奏してる感"をバッチリ味わえるのが熱いです。「オレ、爪弾いてる…リズム刻んでる!!」みたいな高揚感を得られるというか。某動画サイトで「けいおん ベース 弾いてみた」で検索して、パート別に聴きまくった日々はムダじゃなかった(気がする)。話は変わりますが、澪役の声優・日笠陽子さんは歌い終わりにキュンッって声が高くなるのがロックテイストでカッコいいですよねぇ〜。個人的には「レッツゴー」の2番"王手でしょ soso"の"soso"とか、"ヨッシャな時も"の"ヨッシャ"あたりがカッコかわいすぎて悶えます。ゲーム中では「レッツゴー」は全員バージョンの歌として収録されているので、ぜひCDでキャラ別のバージョンも聴くべきです……って、脱線しすぎた。とにかく、ゲーム版はプレイしていてキャラと一体になれる感覚が素晴らしいのです。その一体感をもっと高めてくれるのが、ほかのプレイヤーと一緒に演奏できる「つうしん！」モード。バンドと同様に最大5人でのセッションができるわけですが、曲をパーフェクトクリアしたときの達成感は並じゃない。キャラだけでなく、一緒に遊んだ人とも一体感を味わえる本作は、「けいおん！」好きならマストバイでしょう。でも澪との一体感を得るためには、右利きのオレには難しいわけで……（以降、永遠にループ）。



▲この歌声とかわいさに、やればやるほどハマっちゃう！

QUANTUM THEORY (クウォンタム セオリー)

PS3 / Xbox360

2010年9月30日発売	通常版:¥7,980(税込)/リミテッドエディション:¥9,980(税込)	ACT	SF
ジャンル	STG(アクション・シューティング)	メーカー	コーエーテクモゲームス
備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大8人)		

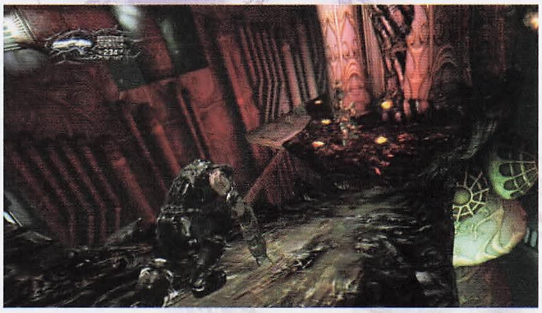
発売直前! サンプル版ROMでプレイリポート!

ライターが思わずトキメいた謎の塔とキャラの魔力とは!?

地形の変化、激しい銃撃戦、スピーディーなエイム(狙いを定めること)など、数々の魅力を秘めた国産TPSがついに発売される! サンプル版ROMをプレイしてわかった、華麗な協力技などの見どころや、奇抜なファッションの突っ込みどころなどをチェックしてみよう。

魔力01 姿を変えるフィールドでも柔軟に対応できるACT性!

さっそくプレイを始めたところ、カバーアクションやエイムなどの一般的なTPSのアクションは、ほかのソフトと同じように基本を抑えている感じだった。そして塔の内部に入ると、ほかのソフトとの違いもハッキリと見えてくる。ニョキニョキ生えてくるオブジェクトや消えていく床など、他のゲームならムービーやイベントにしてしまうであろう地形の変化がリアルタイムで起こるのだ。しかし、そんなテンヤワンヤな状況でも、しがみつき、飛び降りるなど、状況に応じたアクションで対応できる。本作の高いポテンシャルに思わず興奮した。



◀塔の内部構造が変化する「侵蝕」にしがみついて空中移動、ということもできる。

魔力02 使い分けが楽しくなる20種類以上の武器!

塔をめぐる戦闘では、人類のほかにもさまざまな勢力が戦いを繰り広げており、扱う武器や攻撃方法もさまざま。だが主人公のシドはそのすべての武器を使いこなせてしまうのだ。人類側と敵側のマシンガンを比較してみても、グラフィックはもちろんのこと、威力や弾の装填数も違う。さらに火炎放射器やコレダーといった、少し変わった武器まで豊富に揃っている。すべての武器を試してみたいという意欲が思わずわいてくるのだ。

▼担当ライターイチ押しのコレダー。近距離の敵を雷撃で感電死させる。





▲壁にしがみつきながら、巨大なボスに挑む。片手でシレっと武器を使いこなすシドにホレました。



▲当てづらいヘイルランチャー。だが連続ヒットしたときは大ダメージを与えられ、それがまた快感に。

FASION CHECK



主人公「シド」のファッションチェック!

塔がもっと戦えとシドにささやいている。額の傷や赤く光る不気味な目など、見た目からして「ちょい悪」。右手に光る武器のレヴナントは一品もの。さりげない使いこなしに男らしさを感じます。

パートナー「フィレーナ」のファッションチェック!

女は白に染まると、こんなにも美しく見えるのか。純白で清楚な雰囲気のファッションで細身な体を包んだ、シドとは真逆といっていい姿のフィレーナ。身軽な動きで、私のハートが翻弄されます。



魔力03 時には戦い、時には協力する2人の関係が気になる!

塔の途中階で2人は出会う。2人を包囲していた敵を退治したあとに話してみると、どうやらともに頂きを目指しているよう。そこでしばらく行動を共にすることになった。お互いの思いが先走りすぎるところなどは初々しい印象だ。ちなみに2人は合って間もないのに、事前に打ち合わせをしたかのような、息のあった2種類のコンビネーション攻撃が使えてしまう。そんな2人の相性のよさに嫉妬すら感じてしまう。



◀息の合った動作で、威力バツグンの近接攻撃ができるコンビネーションアタック。



▶コンビネーションスローは、敵をスタン状態にできる。私の心もしびれさせて!

『ペルソナ』シリーズディレクター 橋野桂の

制作コミュコラム Pの奇蹟



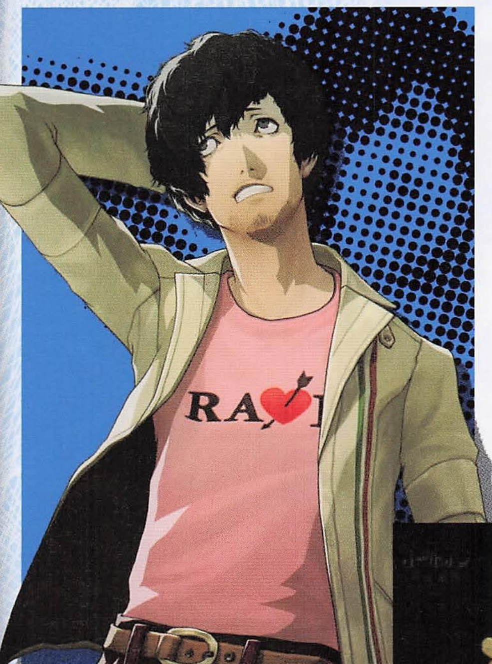
『ペルソナ』シリーズディレクター橋野氏連載コラム。今回はサウンドの目黒氏をゲストに迎え、新作『キャサリン』に迫る！

ペルソナ3ポータブル

●PSP ●RPG ●アトラス ●発売中（2009年11月1日発売）
●UMD版：¥6,279（税込）、DL版：¥4,980（税込） ●1人用

MIRACLE AT PERSONA

File 07 ―― サウンドコンポーザーのお仕事（『キャサリン』編）







◀▲選曲にはこだわったという、『キャサリン』のアクションパートで使用されるクラシックテイストな楽曲。ゲーム全体が醸し出す大人な雰囲気と相まって、今までとは大きく異なる作風になっているとか。ただし、目黒節は健在とのこと。

1 目黒節ながらまったく異なる『キャサリン』の曲作り

橋野桂氏（以下、橋野）：今回は前回から引き続き、ゲストとの対談形式でお話を進めていこうと思います。今回のゲストは、サウンド面で『ペルソナ』を盛り上げてくれている目黒将司さんです！

目黒将司氏（以下、目黒）：よろしくお願いします。ゲストといっても、もう仕事の付き合いは相当長いですね。

橋野：そうですね。初めて一緒にタイトルを作ったのは、『魔剣X（※1）』になりますか。同い年ということもあって、話が合うことが多いんですよね。

目黒：今回の『キャサリン』がクラシックをモチーフにしたサウンドになっているのも、私たちが「銀英伝（※2）」が好きというところが発端だったりしますから。

橋野：『真・女神転生Ⅲ（※3）』や『アバタール・チューナー（※4）』などで、何度もクラシックのBGMにしたいと要望したのに、いつも断られていたんですよ。

目黒：そのあたりの作品にはクラシックは合わないと思ったんです。ただ、『キャサリン』のときは最初、その話が出なかったので、逆に私からクラシックを提案したら、却下されて悲しかったです（笑）。

橋野：『キャサリン』は今までとはゲーム性が異なるので、音楽面でも新しいと思えるものを盛り込みたかったんです。ただ、困ったからクラシックというのは安易かなと思ったので、最初はやめておこうかなと思ったんですよ。でも、初期のほうで目黒さんが作ってくれた曲が、すごくカッコよかったんです。『ペルソナ』シリーズで流れてきそうなシャープな曲だったので、それではいけないと思い、改めて考えた結果、クラシックが合うのではということで相談させていただきました。

目黒：却下されてから半年後くらいでしたよね。もうクラシックではない曲がいくつかできていたのですが……。

橋野：申し訳ないです（笑）。ただ、今となってはクラシックにしてよかったと思いますし、クラシックとはいえ目黒さんらしい、馴染みやすい曲になりましたよね。

目黒：確かに僕らしい曲ではあると思います。馴染みやすいというのは、選曲の効果もあるのだと思いますよ。クラシックというと、多くの人がなんとなく聞いている曲だと思います。例えばベートーベンの「運命」なら、第一楽章の“ジャジャジャジャーン”という部分は、誰もが耳に残っているフレーズですよね。そこを使ってしまうと、完全に意識がそこに持っていかれてゲーム本編がおろそかになってしまうと思ったんです。そこで同じベートーベンの「運命」でも、第三楽章をモチーフにするなど、あくまでゲームの盛り上がりのサポートになるよう工夫したつもりです。別の採用曲「ウィリアム・テル序曲」でも、第二部の「嵐」をモチーフにしています。有名な第四部の「スイス軍隊の行進」だと、僕たちの世代は「ひょうきん族（※5）」を思い出すので（笑）。

橋野：確かに、クラシックモチーフの曲はほとんどがアクションパートで使われるので、そこに意識を持っていかれると困ってしまいますよね。今回も目黒さんらしい楽曲だとは思いますが、『ペルソナ』とはまた違った考え方の曲にもなっていますよね？

目黒：そうですね。『ペルソナ3』と『ペルソナ4』では、違う曲とはいえベクトルは似ていましたが、『キャサリン』はその2作とは大きく異なる考え方で作っています。ゲーム自体がRPGではないので、オープニングからエンディングまでで主人公が成長するという内容でもありませんよね。そのため、RPGで作るようなストーリーやゲーム部分、アニメパートとの関係性を切ったものになって

特別コラム

Pの奇蹟

MIRACLE AT CATHERINE

橋野氏が語る『キャサリン』の魅力！

今回の「Pの奇蹟」は、『ペルソナ』チームの最新作『キャサリン』の特集ということで、その魅力を橋野氏ご本人から語っていただきました。“大人向けジュブナイル”の制作に至った経緯とは……!?

1 大人の日常を密室劇風に構築した『キャサリン』

今回の「Pの奇蹟」は『キャサリン』特集ということで、特別バージョンとして私、橋野が、『キャサリン』が誕生するまでの流れや、ゲームの魅力などを語っていきたいと思います。

『キャサリン』は“大人向けのジュブナイル”ということで、これまで私が手がけてきた作品の中ではアダルトな世界観になっているのが特徴です。僕らが普段、あまりやらないような、30代を中心とした登場人物の設定や、男と女の……なんというか下世話なお話の展開というのも、大人向けを意識してのものです。同時にゲームのスケールや全般的な作り方も、いい意味でかなりこじんまりとまとまるようにデザインしています。世界を救うために壮大な冒険に旅立つとか、大いなる謎にガツガツと挑むとか、そういうものとは無縁の作品だったりします（笑）。肩肘はらずに、時間のある夜にまったりと味わい深くプレイできるようなものを目指したいですね。舞台も、日常シーンは喫茶店だったり、行きつけのレストランだったり、酒場や1人暮らしの自分の部屋といった、普段の生活の延長にあるものばかりだったりします。密室劇風というか、例えば、サラリーマンが毎日、家から会社へ、そして会社から家へと繰り返す範囲の日常を物語のベースにしているんですよ。そんな“普通の世界”におけるアクセントが“悪夢”という設定です。『キャサリン』の設定を副島と一緒に考えたとき、“ホラーであって死から逃げるような物語にしよう”という方向性が最初にありました。副島からは戦場で兵士が直面する死というアイデア（ミリタリーものが大好きな副島らしい案ですが）も出てくるなかで、たまたま“恋愛ホラー”というキーワードをボードに書いたときに「いいですね！」と乗ってくれたので、じゃあ、それで少し考えてみようかということになりました。そこで、怖い“恋愛”とは何だろうと考えたときに出てきたのが、“浮気”や“修羅場”といった、わりと身近に起こりそうな怖い場面だったんですよね。「こわいねえ……いやだねえ……」と話すうちに、『キャサリン』の方向性が固まってしまいました（笑）。

こうしたテーマを扱うということで生まれたのが、2人のキャサリンです。開発では、そのまま「浮気～」「恋人～」と呼称されています。「恋人キャサリン」では規範となるような性格を、「浮気キャサリン」では自由奔放な感じ、若いがゆえの無敵な感じを表現しています。当初、恋人キャサリンは“ドS”な性格で、主人公ヴィンセントが常に怒られていて、逆に浮気キャサリンを相手にすると主人公がドSになるという予定だったのですが、いつの間にかどちらにもタジタジな主人公になっていました（笑）。そんな彼らのビジュアルを発注するときにイメージとして伝えたのが、ヴィンセント・ギャロ監督の映画「バッファロー'66」だったりします。普段はあまりこういう発注のやり方はしないのですが、普段とは違って大人向けのタイトルということで、スタッフとも話しながらモデルを設定したんですよね。じつは、名前もまんまなんですが、ゲームの主人公ヴィンセントの元々のイメージだったりします。……ということはキャサリンのイメージは、ヒロインのレイラを演じたクリスティーナ・リッチだったりして!?　副島がどの程度意識したかは謎だったりしますが（笑）、今作独特のヒロインに仕上がっていると思いますので、楽しみにしていてください！

いるんですよ。場面場面の曲に全力を注ぎ、曲の関連性より各シーンに最も合った曲をチョイスするという感じです。

橋野：『ペルソナ』シリーズに比べて、イメージも違うように感じたのですが。

目黒：『ペルソナ』シリーズが、コントラストがくっきりしたシャープなイメージだとすると、『キャサリン』は現実と夢の狭間でその境界線がつかめていない滲んだイメージになっていると思います。

橋野：そんな曲が上がってきたおかげで、逆にそこからゲーム部分の多くが固まりました。目黒さんは、こちらが予想する範囲のものは絶対上げてこないので、本当にゲーム部分の制作スタッフのいい刺激になっているんですよ。「これだけの曲を作ったんだから、お前たちもいいゲーム作ってくださいよ」っていう（笑）。

目黒：僕自身は、全然そんなつもりはないんですけどね。あくまで画面とケンカしない曲ができればという意識で作っています。ゲームにおける音楽は、“主”ではなく“従”であるべきだとも思いますからね。かなり口うるさい“従”だとは思いますが（笑）。

橋野：すごく目立つ二番手みたいな感じですか。『キャサリン』はそういう点では、すごく目立ちますし、今まで目黒さんの曲を聞いてきた者としてはとても新鮮に感じました。そのあたりも、実際にゲームで遊びながら聞くことで感じてほしい点です。

目黒：HD機での制作ということで、今までにはない立体的な音作りも心がけていて、かなり凝った音質になっているのは間違いありません。『ペルソナ』にはなかった、奥行きのある音を楽しんでほしいですね。

橋野：9月30日発売の電撃プレイステーションサイドでは、その音作りについてもう少し切り込んだ話もお届けできればと思うので、お見逃しなくという感じです。

目黒：かなりマニアックな話になりそうですが（笑）。



特別ゲスト 目黒将司氏

Shoji Meguro

数々のアトラス作品で楽曲を手がけるサウンドコンポーザー。ゲームミュージックとしては独創的な楽曲を数多く生み出し、代表作である『ペルソナ』シリーズでは、定期的に「ペルソナライブ」が開かれるなど、多くのファンの支持を得ている。

近況 キャサリンのために、自宅に5.1chサラウンドスピーカーを買いました！　いまは専ら映画鑑賞ですが、5.1ch効果スゴいっす。みなさんオススメですよ！

KEY WORDS

※1【魔剣X】……1999年に発売されたACT。

※2【銀英伝】……「銀河英雄伝説」の略称。田中芳樹のSF小説で、重厚な世界観と壮大な設定で今なお根強い人気を誇るスペースオペラの傑作。アニメ化もされており、本編110話、外伝52話、劇場版も3本公開されている。作中の艦隊戦などでは、BGMにクラシックの名曲を使用。橋野氏は、ビデオ版とDVD版を両方購入したらしい。

※3【真・女神転生Ⅲ】……『真・女神転生Ⅲ-NOCTURNE』。2004年発売。

※4【アバタール・チューナー】……『DIGITAL DEVIL SAGA ～アバタール・チューナー～』。『真・女神転生』シリーズの派生作。2004年発売。

※5【ひょうきん族】……1980年代の大人気お笑い番組「オレたちひょうきん族」。オープニングに「スイス軍隊の行進」が使用されていた。



◀クラシック音楽の着想は、両氏がファンという「銀河英雄伝説」からだった。



イラスト：副島成記

橋野桂 Katsura Hashino

目黒さんの「銀英伝」好きはかなりなものですが、「スタートレック」もかなりお好き。チームの中にも、コアなファンが結構いるので、いつか“宇宙モノ”やりたいなぁ。

Pの軌跡

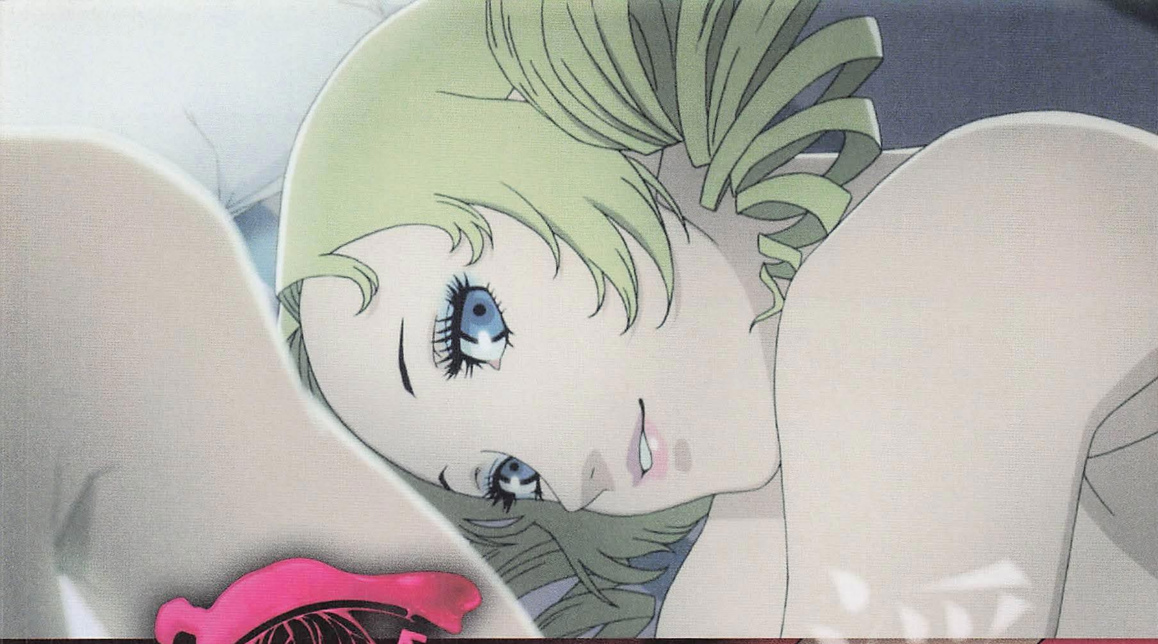
9／30発売の電撃PlayStation Vol.480では「PERSONA MUSIC TOUR 2010」の裏話を公開！

Pの奇蹟 次回のテーマ

「????」

電撃ゲームスVol.14にて掲載予定！

前号のお詫びと訂正 前号の電撃ゲームスVol.12の「Pの軌跡」（P.86～87）の記事中において、インタビューを行った赤間明吉氏のお名前を“赤門明吉氏”と誤って記載していました。ここで訂正するとともに、ご本人およびご迷惑をおかけした関係者のみなさまに謹んでお詫び申し上げます。









CATHERINE キャサリン

毎夜落ちる“悪夢”の世界。それはただの夢なのか、それとも……。『ペルソナ』チームが手がける、新感覚のホラーA・AVGが登場！



『ペルソナ』チームが放つ異色のホラーA・AVG!!

謎の“悪夢”に囚われた主人公を操る、大人な雰囲気のA・AVG『キャサリン』。アトラス初のHD作品にして、あの『ペルソナ』チームが制作する新基軸のタイトルとなっている。今回は、この作品の物語と、主人公を中心とした登場人物たちを紹介していこう！

STAFF

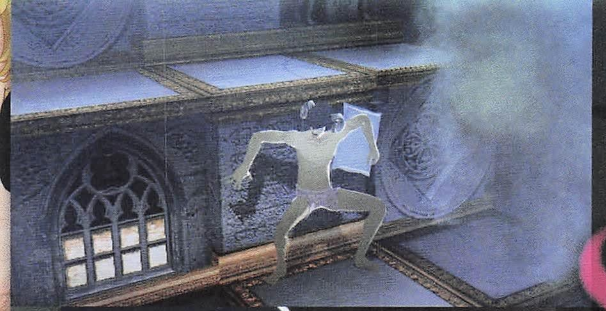
ゲームディレクター
橋野 桂
キャラクターデザイナー
副島 成記
サウンドコンポーザー
目黒 将司

ヴィンセントを誘う小悪魔娘

CATHERINE キャサリン
CV:沢城みゆき

まるで少女のようなチャーミングな容姿と、誰もが振り返る妖艶な雰囲気を併せ持つ、22歳の美女。ある晩、行きつけのバーで酒を飲んでいたヴィンセントに近づき、その均整のとれたプロポーションと、人懐っこい性格で彼を誘惑する。ヴィンセントは好みの容姿と、ストレートな誘惑に惹かれるが……!?。

キャサリン
●PS3／Xbox 360　●A・AVG（アクションアドベンチャー）
●アトラス　●今冬発売予定　●価格未定　●プレイ人数：1人用







ACTION アクション

アクションパートは、毎夜ヴィンセントが落ちる"悪夢"を舞台に進行する。そこは、巨大な階段がはてしなく続く不思議な世界。階段を登りきらなければ、生きて目覚めることができない。長大な階段と、迫り来る謎の"敵"。さまざまな試練を越えて、階段を登りきれるか!?

MULTI ENDING マルチエンディング

本作はマルチエンディング方式を採用！　ゲーム中でヴィンセントは、さまざまな選択を選び取ることになる。キャサリンとの仲を深めてゆくのか？　それとも恋人と一緒に過ごす日々へと戻るのか？　選択によってもたらされるさまざまな結末が、ヴィンセントを待っている。

STORY

すべての悪夢に

結婚？

見ると本当に死ぬ落ちる"悪夢"

ヴィンセントが暮らす地方の街では、ある奇怪な事件が頻発していた。若い男性ばかりが次々と変死体となって発見される……。その陰で、誰が言い出したとも知れない不思議な噂が囁かれていた。

"落ちる夢を見たとき、すぐに目が覚めないと、そのまま死ぬ……"。そんな事件が起こるなか、1人バーで酒を飲んでいたヴィンセントは、見知らぬ美女"キャサリン"と出会う。恋人から暗に結婚を迫られ、思い悩むなかでの出会いは、彼女が彼の好みのタイプであったのも手伝い、"一夜の過ち"という結果をもたらしてしまう。だが、それと時を同じくして、彼は奇妙な"悪夢"にうなされ始める。その"悪夢"の中で体験するのは、まさに今街で発生している怪死事件に繋がるものだった。果たしてヴィンセントは、死の悪夢を乗り越え、平穏な生活を取り戻すことができるのか——？





旧知の恋人…彼女の名も、キャサリン

KATHERINE キャサリン
CV:三石琴乃

中堅アパレルメーカーに勤める32歳。奇しくも、彼女の名前もまた"キャサリン"。ヴィンセントとは高校時代の同級生で、5年前の同窓会で再会したことをきっかけに交際をはじめた。結婚を意識し、ヴィンセントにもそれとなくその意思を伝えるが、煮え切らないヴィンセントにいら立ちを募らせている。



悪夢に落ちる冴えない男

VINCENT ヴィンセント
CV:山寺宏一

本作の主人公である32歳の男。冴えないサラリーマンで、仕事にも恋愛にも野心を持たない、いわゆる"草食系"タイプ。恋人がいて、彼女からは暗に結婚を迫られているが、自分1人の気楽な生活も逃したくない。そんな"第2のモラトリアム"に悩んでいたとき、もう1人のキャサリンと出会うことになる。



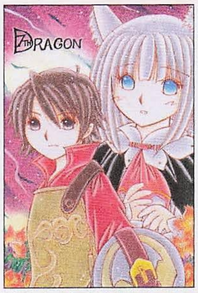


読者様のページ
カラーほうる
COLOR HALL
〜総天然色絵画頁〜

今月はちょっと悲しいお知らせが……。その発表の前に、カラーのおハガキをいつもどおり紹介していきましょう!



▲宮城県　鷲生香菜様:056:『FE』のショタ弓兵・ライアンとマイユニットの会話に和んだそうです。女っ気のなさそうなゴードン兄貴の顔が見物だな(笑)。



◀大阪府　遠野いずみ様:067:『セブンスドラゴン』のコミックを読んで2周目を始めたとか。漫画版よさそうですね、今度買っとこう。


◀愛知県　ラッコ丸様:077:『TOD2』のリアラ。新作『TOW3』への登場も決まったようですし、活躍するといいなあ。

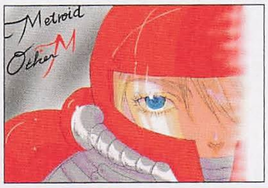




▲群馬県　ハル様:043:友人から『戦極姫2』をプレゼントされたけどXbox 360をお持ちでないとか。新型ハードが安くなってるし、購入を検討してみては?

◀埼玉県　星空様:010:夏らしいイラストですね。ん?　なぜって、扇風機に向かって「ワレワレハウチュウジンダ」と話すのが夏の風物詩だからです(笑)。


◀石川県　式文様:094:『ブレイブルー』で好きなキャラベスト3だそうです。いいぞ獣兵衛、さすが最強の生物。眼帯取ってもっとハザマをビビらせろー!(笑)



◀栃木県　アスP様:021:新作『メトロイド』のサムス。先月号に載ってた立ち絵はカッコよかったねー。こちらのイラストもなかなかスタイリッシュでいいと思います。



▲宮城県　リッチー・ロート様:051:男くさい表情のクラウド。相変わらず、イケメンキャラ描かせたらうまいですねー。



▲東京都　抹茶ナイト様:005:コメントに「目移りしてゴメンなさい」とありますが……浮気はイカンな、浮気は(笑)。


▲青森県　想世追人様:078:『戦極姫』の信長&光秀。織田家ルートは未プレイなんだけど、今度PC版でやってみるかな。



▲栃木県　青空狼様:081:青空様はビアンカ派だとか。ちなみに私は……ゴメン、イオナズン使いたくてフローラ派なんだ。



▲三重県　黒子様:086:プレイを見ていたお母様が、ハザマを「この人、頭大丈夫?」と評したとか。さもありなん(笑)。


▲長野県　雪夢様:041:『ルミナスアーク』シリーズのヒロインズ。指で登場作をアピールしてるアルティがかわいいな。



▲長野県　美倖ゆうあ様:064&降見ウルモ様:079:増ページ希望のコメントが。ホントすいません……詳しくはP.164で。



▲熊本県　音無九十九様:101:『戦国BASARA』でザビってる方々。あんなうさんくさいものをよく信じられるよなあ(笑)。


▲栃木県　前田ヨースケ様:087:「グレンラガン」のヨーコ。正ヒロインのニアより存在感があって好きなキャラでした。


▲東京都　ごがちょ様:046:「武装神姫」シリーズのアーク。PSP版の声優・堀江由衣さんのツンデレ演技がナイスでした。


▲静岡県　瑠璃丸様:039:新作を楽しみにしすぎて家族に引かれ始めたとか。ワクワク感が伝わってくるエピソードですね。



▲和歌山県　木口仁様:083:『ニーア』シリーズのエミールくん……ってコラ目隠し外すな、石になるだろ石に!　アッー!

初台ゲームほうる店員が選ぶ お気に入りの1枚

リューヤの1枚



◀静岡県　睦月新吾様:016:先月「リンダとチキ描いて」と軽～い気持ちでリクエストしたら本当に描かれたでござる。調子悪いパソコンで作業されたそうですが、いやもう、ホントにお疲れ様でした。

マスの1枚



◀新潟県　ブンチョ様:004:ポケモンは色使いがカラフルなので並べるとキレイですよね。この本が発売されるころには、すでに最新作が発売されてますが、プレイする時間が取れるかどうか……。

カナの1枚



▲高知県　翔様:038:クロウ!!　やんちゃな性格がそのままイラストに込められていて素敵です。私、キャラクターのなかでも仲間思いの彼が一番好きなんですよー。その昔クロウと同じデッキにしたくて、アニメを見ながら必要なカードリストを作っていたのはいい思い出だったりします。

ハルの1枚



◀大分県　也様:054:毎回耽美なイラストを拝見しては「つ、釣られないんだからね!」と鋼の意思を固めていたのですが(笑)、とうとう……。気合いの入ったロゴの感じもお気に入りの作品です。

「リューヤさんも『FE』やってますか?　マイユニット、どんなキャラにしましたか?」(宮城県　鷲生香菜様:056)とコメントがあったのでグチらせていただきます。予定がビッシリでまだ封を開けてないんだ……(涙)。どんなキャラにするかの腹案はあるんですけどね。『聖戦』のオイフェが渋くて好きなので、彼をモデルにしたオッサン騎士でいこうかと思っております。しかし、過去&現在&未来とか細かいキャラ設定ができるようだけど、見た目の年齢はいじれるのだろうか……?　無理だったら無難に、序盤に足りてない女魔道士でも作るかな。(リューヤ)

ここでは投稿時のお約束について解説。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.169の住所(またはメールアドレス)までお送りください。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN(ゲームほうるナンバー)といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様にポイントを加算するランキングについてなど、詳しい注意点もP.169に書いてありますのでご一読をお願いいたします。　(リューヤ)

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

暑い夏はクーラーのきいた涼しい家でゲーム、涼しい9月も家でゲーム。でも夜はちょっとだけ手を止めて、『ホームスターポータブル』片手にキレイな月でも眺めてみませんか？　え？　全然手を止めてない？



イラスト／しゅー

帰国した翌日は、「題名のない音楽会（テレビ朝日）」の放送を観ていました。読者の方からもたくさんお便りをいただきましたが、なんとゲーム音楽がフィーチャーされたんです！　すぎやまこういちさんと植松伸夫さんが同じステージに立っているだけでもすごいのに、『ドラクエ』と『FF』の曲が同じステージで演奏されるなんて……。すぎやまさんがご自身で指揮をされた『ドラクエⅢ』の「そして伝説へ……」には思わず涙が。さすが、ゲーム音楽界の巨匠です！　（カナ）

読者様の投稿作品を愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

第12回



突然のことでみなさま驚いているかと思いますが、来月で閉店ということになってしまいました。あぁ、読者様の「なんでー!?」という悲鳴が聞こえてくるようだな……。詳しい事情については上のほうでじっくりと。

突然ですが、次号で最終回！

カナ：どうしてなんですか店長ー っ！？
マス：アンケートで人気がなかったとか？
リューヤ：私もそう思って担当編集に聞いてみたんですが、人気はありました。別に閑古鳥が鳴いていたわけではありません！
ハル：えー？　それじゃあ、なんで……。
中川：あ、わかった。『FFⅩⅣ』がオープンするから、プレイ時間を作るために仕事を減らそうとしたんですね、店長？
リューヤ：そんなわけあるかい！　本誌の1周年大改革に伴って、読者ページを刷新するという話になったからです。お隣のもぐら商事さんも次で最終回だそうですよ。
ハル：終わるの、ウチだけじゃないんだ。
マス：それが雑誌の方針なら仕方ないけど？
カナ：でも、残念ですよね……人気も出てきてこれからって時なのに。
リューヤ：でも、人気がなくなって打ち切られるより、惜しまれるうちに終わらせるのが華、とも思いますけどね。それじゃ気を取り直して、読者コーナーの内容説明を。
ハル：はーい……。当ページは、ゲームやアニメの話などのオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーになります。
カナ：オタ要素がある話題など、好きなことを綴ったハガキやメールを、P.169で紹介している各コーナーにお送りください。それから、今月は投稿者ランキングのトップ10発表がありますので必見です！
マス：次号は特に締切には要注意！　次が最後の掲載チャンスとなるうえに、発売日が早めなんだ。なるべく遅れないように気をつけてくれよな！

初台ゲームほうる 店員のご紹介

■店長 リューヤ



さあ、これで思う存分『FF』を……ウソですごめんなさい。ここが終わると収入が2割減くらいになるので、金のかかるオンラインゲームには手を出しづらいしー。それはともかく、読者ページ刷新の件については本っっっ当に残念です。この仕事はやってて楽しかったし、もっと続けたかったのですがまあ仕方ない。お名残り惜しくはありますが、次号でお別れということで……。ああ、そうそう、読者アンケートで要望が多ければ復活もあるかもしれませんので、そこんとこよろしくです。

■料理長 マス



結局夏休みを1日も取らず、毎日仕事三昧のマスです。まぁこのご時勢、仕事があるというのは幸せなことなので、もっともっと忙しくなっても……いや、さすがにちょっとバカンスしたいっす。というわけでもないですが、仕事の合間に夏のアイドルフェスに行ってきました。今年は「アイドル戦国時代」なんて騒がれるくらい、見るべきグループが多いんです。それらを見ることができる大きいフェスが品川と渋谷であり、両方行くことができました。戦国時代というか、ついに三国時代突入!?

アイドル戦国時代というよりもアイドル三国志が始まったという説。何わけのわからんことを言っとるんだと思うかもしれませんがざっくり今のアイドル界隈の状況を説明しましょうか。まず、現在知名度、人気において一番といっても過言ではないのがAKB48。これを三国志に例えるなら「魏」としましょうか。そしてモーニング娘。やBerryz工房、最終兵器の呼び声高いスマイレージを擁するハロープロジェクト（通称ハロプロ）。これを「呉」とします。そしてこの2つの巨大勢力に立ち向かうべく力をつけてきた第三勢力が、アイドリング!!!や　（マス・P167へつづく）

■ウェイトレス カナ



アメリカから帰ってきました。しかし、楽しかったぶんだけ体重がフエマシタ。やっぱりあっちは食事の量がハンパない!!　飲み物もショートで日本のラージサイズぐらいあって、飲みきれないこともしばしば。ハンパないといえば日差しもすごかった。セドナは連日40度を超えていたので、日焼け止めを塗ってもバッチリ腕時計の跡が付くことに。

■ウェイトレス ハル



気づけばもう9月という衝撃の事実。あと3ヵ月もすれば今年が終わってしまうなんて！　8月から夏コミ→キャラホビとイベントラッシュ。9月は毎年恒例のお祭り、ゲームショウも！　去年のゲームショウは4日中3日参加して、ほぼコンパニオンのお姉さんをカメラで追いかけてました。女子だと警戒されずにたくさん撮らせてもらえるんです♪

■常連客 中川大明（なかがわだいめい）



最近「もうゲーム業界の人はTwitterとかやらないほうがいいんじゃないですか？」なんて思うことがあります。ちょっとした発言がこれだけやり玉に挙がるのなんて、ほかは政治家くらいしかないんじゃないですか？　まあ、騒動になることまでを見越しての発言というのであれば、また話は変わってまいりますが。大きなお世話ですよね。すみません。

ゲーム大喜利

コーナー担当 リューヤ

皆様、左手をご覧ください。あれが、紅ゆはた様（014）のネタを元にした今回のお題「初台ゲームほうるのロゴの女性が持ってるものは？」のターゲットとなります。さて、あの人が熱心に見つめているものとは、いったい……？

■「ゲーム特典の愛するキャラのポストカード。いつでも見れるように持ち歩いているのでしょう」　（埼玉県　くーみん様：022）
心洗われるようなご意見。このくらいなら一向に問題はないのですが……さあ、ここからどんどんカオスになっていきますよ！

■「木綿のハンカチーフ。顔を拭いたら化粧が全部取れて、自分でドン引き中」　（新潟県　肉本人様：106）
これは普通にありそうだけど、目のやり場に困るだろうなあ……。

■「預金通帳だと思ってました」　（京都府　シーエム様：098）
これも反応に困りそう。ため息ついてたらなおさらですね。

■「『ゴチに○ります』の伝票」（福岡県　あまどれあさ様：006）
お客様、当店でのゴチバトルはご遠慮ください（笑）。そんなに高いものは出してないだろうし、大した額じゃないと思うけど。

■「魔法のコンパクト」　（石川県　かおる.様：019）
当店での変身もご遠慮ください。基本的に一瞬裸になるからね！

■「電撃ゲームス（※本誌の大きさはなんら変わっておりません）」　（兵庫県　アルタイゼン様：018）
推定身長5m。飲み物はドンブリでお出しするべきか（笑）。

■「ハリセン」　（東京都　抹茶ナイト様：005）
物騒なお客様その1。店員がミスったら即座に殴ろうとしているようです。いったい何回くらい叩かれたんだろうなあ、私……。

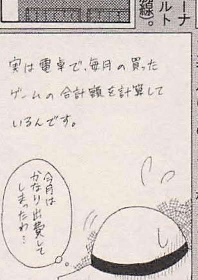
■「片翼の鷲の紋章の手紙。ロゴの女性っ！　あんたが黄金の魔女ベアトリーチェだったのかっ！」　（埼玉県　星空様：010）
物騒なお客様その2。マズい紅茶を出したら命はないな（笑）。



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：「紅の豚」のジーナさん!?　幼い頃、彼女を演じた声優さんに「ウルトラマン」を歌ってもらった記憶が（話が激しく脱線）。



◀栃木県　青空猿様：081：木賊様の投稿より、さらに貧……ゲフンゲフン、生活感にあふれた1枚。むしろ私のほうから差し入れしたくなりますね（笑）。



▶神奈川県　木賊みどり様：024：セレブっぽく見えた人がとたんに身近に（笑）。色気には欠けるけど、見ようによっては家庭的でいいかもしれない……？



▶兵庫県　よくも様：028：ホントに分からない。「同ネタありそう」とコメントされてましたが、こんなん考え付いたのはよくも様だけでした。見事（笑）。

今年の夏は、結局海に行くことができなかったのですが、友人と一緒にプールに遊びに行きました。流れるプールで5周以上延々とただ流されるというプレイ。オタク友だち3人組で遊んでいたら、なんとナンパされました！「3人で来てるの？」と声をかけてきた男性に、私の友人が真顔で一言。「4人目が見えるんですか？」……何かがパーンと弱々しく割れる音が聞こえました。電波すぎる友人の返しに絶句する彼らの顔が印象的でした。よき夏の思い出ですね。　（ハル）

●前回の大喜利、提案したお題に答えてくれる人がいてホッとしてます♪　埼玉県　くーみん様：022

「熱海ラブプラス現象！」のキャンペーンが8月31日をもって終了しましたね。彼女と一緒に熱海旅行ができるなんてうらやましいなあ、と指をくわえて世の中の『ラブプラス』旋風を眺めていたら、その余波が私の身近にも。友人の弟が、ある日突然思い立ち、家族に「彼女と熱海旅行してくると言い残してバイクで熱海に旅立ったという話を聞いて興奮が隠せませんでした。ちなみに彼のお母さんは、婚前旅行!?　大変!!　と大慌てしたのだとか。そんなお母さんに、私の友人は「お母さん、寧々ちゃんはゲームのキャラよ」と冷静にツッコミを入れたらしいです。『ラブプラス』の女性向け版が出たら、私もきっと熱海に旅立ったに違いないです。　（ハル）

今年の夏は暑い暑いと思ってたら、なんと113年間の観測史上で最高の猛暑だったそうで。私もあまりの暑さに生死の境をさ迷い「俺は生き残るぞ、ガルム1！」などと某ゲームの戦闘機乗りのようなセリフを口走りながらキーボードを叩いてた……なんてことは全然なく、クーラーをガンガンにきかせた部屋でお仕事してました。いやホラ、パソコンってあんまり暑いと熱暴走で壊れちゃうからね。ビバ文明の利器。それはそうと、今月の電気代の請求が1万5千円を超えていたように見えたのは目の錯覚か何かだったのでしょうか。誰かそうだと言ってくれ。（リューヤ）



◀茨城県　くぼち様：091：隠れてなーーーーいっ！(笑)　謀将らしからぬ正々堂々さに胸キュンです。しかし、これでレベル5ならレベル1はどれだけ簡単なのか。



▲栃木県　青空狼様：081：衝撃的な死を遂げたアニメヒロイン第1位(リューヤ脳内調べ)。ルルーシュのギアスが暴走しなければハッピーエンドだったのに。合唱。



◀神奈川県　金糸雀様：068：友人から『TOD2』を借りてクリアした記念イラストだそうです。カイルとリアラのバカップルぶりがかわいかったとか(笑)。同感です。



▲大分県　也様：054：『エルミナージュⅡ』のアナリスですね。「けものっ娘が好きそうなリューヤさんに捧げます♥」というコメントでちょっとダメージを受けましたが、ありがたくいただきます。「狼と香辛料」のホロとか好きだしなあ。

リメイク&移植希望

コーナー担当　リューヤ

最近は続編タイトルの勢いが強いし、熱心に希望すれば夢は叶うかも!?　ということで、今月も懐かしの名作のリメイク&続編制作を祈る投稿をご紹介。

■「『シーマン』をDSに移植してほしい。DSならマイクも付いてるし、ぴったりなハードかと。シーマンを携帯したい！」(石川県　かおる.様：019)

なるほど、その発想はなかった。社会現象になったソフトだし、リメイクされたら話題性十分でおもしろそう♪

■「『イーハトーヴォ物語』を最新の据え置き機でリメイク希望。イーハトーヴォという理想郷を3Dで再現し、自由に歩き回れるゲームにしてほしいです」　(茨城県　のけもの様：073)

宮沢賢治の童話が題材なので、お子様の情操教育にもバッチリな1本。BGMもすごくよかったし、これはもう一度遊んでみたいタイトルですね。「注文の多い料理店」など、追加エピソードを突っ込むのもいいかな？

■「『ゼノギアス』の続編をぜひ！　主人公たちの時代の昔話を掘り下げたストーリーを見てみたいです」

(三重県　まめこ様：002)

「無茶は承知」とコメントされてますが、今もファンの多いタイトルだし案外どうにかなるかもね。ゲームアーカイブスで配信されたこともあるし、人気が再燃すれば、あるいは……!?



◀栃木県　青空狼様：081：熱心なマニアが多い名作。ありえそうなのはDS移植かなあ？　Wiiで動くからバーチャルコンソール化は望み薄だし。



◀京都府　シーエム様：098：kit様(072)からも『マジカルチェイス』リメイクを求める投稿が。せっかくなのでお2人に10点づつ加算します♪



▶東京都　抹茶ナイト様：005：ネットでの評判がすごいんですよ、これ。前作の『カオスヘッド』はPSPで出たけど、今回はどうでしょうね……？



▶群馬県　ハル様：043：本作のデザイナー・桝田省治さんのツイッターによると、続編の企画をソニーに提出中とか。諦めるにはまだ早いですよ？

洋鯨亭初台店

コーナー担当　Ron

こんにちは。文字数がもったいないので、さっそく投稿ネタをご紹介します。

■「初めて洋ゲーをプレイするとしたらオススメのゲームはなんですか？　『テトリス』は抜きでお願いします」　(東京都　抹茶ナイト様：005)

じゃあ『ハットリス』です（笑）。というのは冗談ですが、一応、これも『テトリス』と同じアレクセイ・パジトノフさんが制作者なんですよ。で、初心者向けタイトルはお持ちのハードとジャンルにもよりますね。PS2・PS3・PSPのアクションなら『ラチェット&クランク』とか、Xbox 360ならサイコスリラーの『ALAN WAKE』とか、FPSなら『HALO』の1作目は入りやすいと思いますよ。Wiiは『メダル オブ オナー ヒーローズ』なんかがよいのでは？

■「ゲームキューブの『エターナルダークネス』は『バイオハザード』を残念にしちゃった感じのゲーム。しかし極度の怖がりだった当時の自分にはそれがちょうどよかった（笑）」　(栃木県　アスP様：021)

懐かしいですね。これはカナダにあるシリコンナイツ社が開発したタイトルです。サニティ（精神力）が減少すると画面が幻覚を見ているようなエフェクトになったり、呪文の詠唱がかっこよかったりと、独自の演出が光ったタイトルでしたね。ひさしぶりにやりたくなりましたよ。



▲新潟県　肉本人様：106：世界一有名な洋ゲーはこのタイトルでしょうね。普遍的なおもしろさを持った偉大なタイトルです。

聴きすぎ♪ゲームミュージック

コーナー担当　カナ

オンラインゲームのサントラって少ないですよねぇ。でも結構隠れた名曲があったりするので、フィールドや街でキャラを放置することもしばしば。今回は、そんなめずらしいオンラインゲームのサントラを紹介したいと思います！『モンスターハンター フロンティア オンライン』というタイトルで、ご存知の人も多いはず。そのハンターランク100以降に使われる戦闘曲がもう、カッコよくて！！　とはいえ狩猟中はモンスターに追われて大変なのでじっくり聞けません。なので、パッケージソフトに特典として付いてきた時は本当に嬉しかったです。現在でも販売しているので、プレイしようと思っている人はサントラ付きを購入するのがオススメですよ♪

>>>>>>>>みんなのこれ聴いて♪<<<<<<<<<

■『メトロイド』の「ブリンスタ深部～ブリンスタ」の曲が好きです。暗い雰囲気の曲調から軽快な曲へ。く～たまらん。　(石川県　かおる.様：019)

世界観とマッチしてるのが『メトロイド』という感じ。最新作の『METROID Other M』も早くプレイしなきゃ！

■PCエンジン版『スナッチャー』のオープニングテーマ「ワン・ナイト・イン・ネオコウベシティ」。プレイしたことのあるPC版とは違う曲なのに、聴いたとたん「そうこれがスナッチャーの曲だよ」と感じたのです。すっかり気に入りました。　(茨城県　のけもの様：073)

コナミ節がきいていて、私も大好きな曲なんですよ！

▶カナのこれ聴いて♪◀



サントラに収録されている楽曲は25曲。戦闘曲には尺八や中国の古楽器が使われていて民族音楽チックな曲調がベースなのですが、そこへ激しいストリングスが入ってくるのがたまらなくカッコイイ!!　あと個人的にオススメなのが、「ニャー☆　ニャー☆　ニャー☆」というアイルーたちが歌う曲。とってもチャーミングなんです♥

DATA

「モンスターハンター フロンティア オンライン 2周年記念プレミアムパッケージ」特典「2周年記念プレミアムパッケージ　BGM集ディスク」／カプコン／発売中／ソフト：¥7,140（税込）

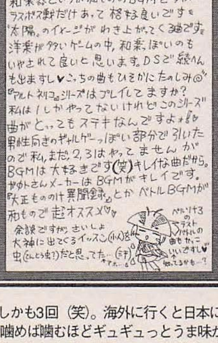
▶東京都　抹茶ナイト様:005:これを歌っている姿を見ると、ついつい感情移入してしまって涙が。

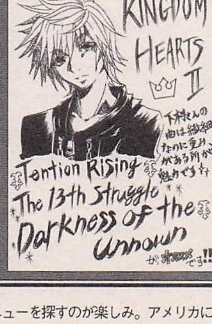


▼石川県　式文様：094：合唱の入った戦闘曲も大迫力で忘れられないですよね。そうだ、前回投稿してくださった『.hack』をプレイし始めました！



◀神奈川県　木戚みどり様：024：わかります！　この仕様は本当にビックリしました。変わり種といえば、「ポケギア登録」のメロディが大好きです♪





◀栃木県　青空狼様：081：「太陽のイメージがわき上がってくる」っていい表現ですね！『アルトネリコ』は曲に惹き込まれてクリアしましたよ～！



◀京都府　シーエム様：098：ゲームミュージックを演奏するお友達のなかでも、『天地創造』は人気がとっても高いのです！　私もサントラが欲しい。

もはや恒例となっているマクドナルドネタですが、もちろんアメリカでも食べました。しかも3回（笑）。海外に行くと日本にないメニューを探すのが楽しみ。アメリカには、オーストラリアのアンガス牛を使った“アンガス”というハンバーガーのメニューがあるんです。かなりパンチのある味で、噛めば噛むほどギュギュっとうま味が出てくるのでビッグサイズでもペロリ。ほかにも、チェリーパイやベリーをそのまま使ったスムージがあってホクホクでした。自然あふれるセドナではマクドナルドのマークでもあるゴールデンアーチが緑色だったんです！　景観を壊さないようにと特別にカラーを変えたそうです。　（カナ）

先日満を持して行ってきました！『戦国BASARA』カフェ@池袋(聖地)に。スウィーツビュッフェが楽しめるのですが、甘味があまり得意じゃないという残念属性な私たちは唐揚げに夢中でした。しかも、ひつまぶしに唐揚げを投入するという暴挙に出る始末。ビュッフェにはいつきのハンマーをイメージしたロールケーキや、慶次のお猿さん(夢吉)の顔が焼き印されたクッキーなど『戦国BASARA』一色。ソフトドリンクは無料だったのですが、コーヒーゼリーをアレンジした石田三成のドリンクも。宿命の苦味がしました。しかもドリンカーが小十郎のコスプレをした男性店員という徹底ぶりで、圧倒されっぱなしでした。さすが乙女の聖地。　(ハル)

「電撃DS&Wii」の時もちょっと書きましたが、実は私、ルパンの親戚であります。これだけだと「何口走ってるんだお前」と言われそうなので、もう少し詳しく書くと「ルパン三世」のルパン役声優だった故・山田康雄さんの奥さんの従兄の子に当たります。なので「ルパン」シリーズには非常に思い入れが深いのです。……で、なんでこんなこと書いたかっていうと、実写版「ルパン三世」を製作中というニュースを聞いたから。いやもう、ホント頼むからそれだけはやめてくれよ……正直、アニメやマンガやゲームの実写化っていい思い出ないんだよ……。(リューヤ)



◀宮城県　リッチー・ロート様：051：凛々しいセフィロスですね。背景を見ると、どうやらカラーで載せたクラウドと対になっている模様。芸が細かくてナイスです。



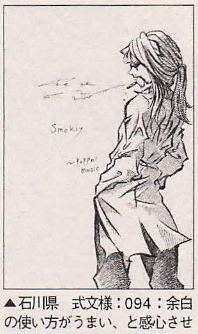
◀神奈川県　木賊みどり様：024：今年の『ポケモン』映画でセレビィとゾロアのかわいらしさにやられたという木賊様。早く新作でゾロア使いたいよねー。発売が待ち遠しい。



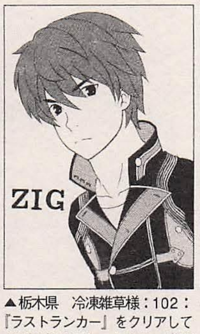
▲千葉県　ジャンク様：013：ジャンク様は昔から本作の絵を投稿していた根強いファン。10月に出る続編をお楽しみに♪



▲群馬県　ハル様：043：鶴姫がロリ化しておるのはなぜじゃーっ！　いや、かわいいからまったくなんの問題もないけどさ。



▲石川県　式文様：094：余白の使い方がうまい、と感心させられた1枚。スタイリッシュな構図にセンスを感じますね。



▲栃木県　冷凍雑草様：102：『ラストランカー』をクリアしてジグが好きになったとか。満面の笑みが印象的でしたねー。



▲埼玉県　堀田ぬか様：035：『タクティクスオウガ 運命の輪』のラヴィニス。彼女のおしおきを受けたいそうです(笑)。



▲新潟県　プンチョ様：004：デフォルメ調の『ラブプラス』3人娘。ちょっと眠そうな感じの凛子がかわいく描けてます。



▲三重県　黒子様：086：『テイルズ』新作情報を聞いて思わず描いたという1枚。購入資金貯めるの、がんばってね♪



▲栃木県　前田ヨースケ様：087：ドハマりして毎日プレイしているという前田様。お気に入りは石田三成だそうです。



▲高知県　翔様：038：この子の手癖には悩まされたなあ。好きなのはわかるが、勝手にマテリア持っていくんじゃない！



▲宮城県　鷲生香菜様：056：『イナズマイレブン』のアニメにハマったとのこと。朝5時半の放送はキツそうだなあ……。

うろおぼ絵展覧会

コーナー担当　ハル

この間、何を思い立ったのか、昔の通信簿を発掘してみました。自分で言うのもなんですが、結構成績はよかったんですよ！　まあ、ここまで書いたらあとの流れはご想像どおり。美術は2でした（注：10段階評価）。絵がうまくなりたいです。



◀石川県　かおる様：019：愛くるしい！　いまだにネコバスに乗るのが夢です。三鷹の森ジブリ美術館にはお子様が入れるネコバスがあるんですよ。



◀茨城県　くぼち様：091：某スッパマンに見えて仕方ないのですが気のせいでしょうか？　義手のやっつけ感がシュール。なのにタッチは繊細で……。



◀群馬県　ハル様：043：カンペキですね！　ゴマちゃんだけではなくアシベ少年も。「アシベ」に出てくるキャラのゆるい笑顔が懐かしくなりました。



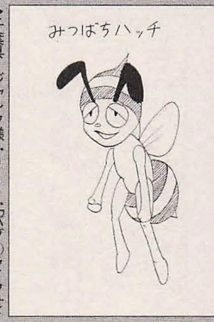
◀大分県　也様：054：お題の選び方がマニアック。腰のラインと魂の抜けっぷりが好きです。キャラのほかに、シーンの切り取りも乙なものですね。



▶神奈川県　木賊みどり様：024：トゲゾー!!　本物すぎます。久しぶりにマリオをプレイしたらトゲゾーを避けてジャンプする反射神経が皆無でした。



▶兵庫県　よくも様：028：瞳孔開きっぱなしのコナンですね。なんか距離が近い(笑)。時計の武器を見て「あ、こんなんあった！」とたぎりました。



▶千葉県　ジャンク様：013：「バグ○ライフ」を彷彿とさせるリアルなハッチです。目が危ない!!　このハッチ、ドーピングしていることは確かですね。



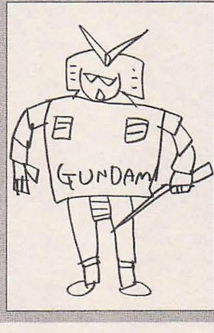
▶東京都　阿部逸人様：012：ヘソ(笑)。小さいとき家族で外出してファミレスに行くとテンションがやばいくらいあがりました。再現率高いです。



▶埼玉県　星売様：010：下半身が。イチャパラの人の下半身が!!　目が両方ともフルオープン！　と間違い探し的な意味で印象に残りました(笑)。



◀京都府　シーエム様：098：ぎょぴちゃん好きでした!!　ポテチが好きなんですよね。このぎょぴちゃん。泳げ！　タイ焼きくん的なスメルがします。



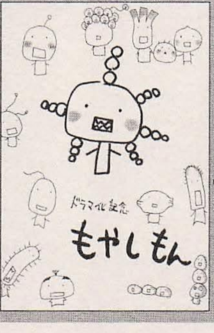
◀栃木県　アスP様：021：「GUNDAM」って描いちゃってるのは反則ですよ(笑)!!　ダンボールでコスプレしている人の画像を思い出しました。



◀新潟県　肉本人様：106：凛子ってこんな感じなんですか？　と、思わず周りのみんなに確認しました(笑)。構図の妙ですよねえ……って違うか。



◀千葉県　山の田んぼ様：069：これも再現率が高い作品ですね！　「ガッシュ」懐かしいです。でもついつい、「チチモゲ」の歌を思い出してしまう。



◀群馬県　ハル様：043：先日ツイッターで「ビール飲みたい」って書いたら「もやしもん」のIDから「ビールなら我々がかもします」と返ってきました。

旅行中はホームステイをさせてもらっていたのですが、そのお宅にはXbox 360をこよなく愛するディビット君(13歳)が。自己紹介後に質問されたことは「ゲームをやるようには見えないけど、やっぱりゲーム業界にはgeek(オタク)が多いの？」でした。個人的な意見ですが、私は「イエス」と答えました。そして「私は隠れgeekなの」と伝えると「それはどういう意味？」と聞いてくれたので、“隠れオタク”について説明。そうするとディビット君も「Wow!!　なんて便利な言葉なの!?　ボクも隠れgeekだよ！」とひどく感銘を受けていました。学校に行ったらみんなに教えるそうですが、大丈夫かな(笑)。　(カナ)

●母校が甲子園ベスト8。　新潟県　肉本人様：106(り)一方、私の母校は合併で来年消滅するのであった)

●この号が発売される頃は涼しくなっているかな？　石川県　かおる.様：019（りなってるといいなあ）

ハガキを入れた封筒に便せんを同封し、いろいろなメッセージを書いて送ってくれる投稿者様がけっこういらっしゃいまして。いつも楽しみに読ませていただいております……が！　今回はそのなかに「私のポイント、10点多くないですか？」(大分県　也様:054)という見過ごせないコメントがっ……！　というわけで調べてみましたが、前号までに250ポイントで合ってました。いやーよかった、またミスかと思いました(笑)。ついでに「宇都宮みやげは……？」という質問もあったのでお答えしておきますと、駅の売店で見つけた餃子パイなるものをウケ狙いで買って帰りましたよー。編集部の面々には露骨に不評だったけどね。HAHAHA。（リューヤ）

（つづき）ももいろクローバーといったアイドルグループ達。品川で行われた国内最大級のアイドルイベント・東京アイドルフェスティバルに参加したこれらアイドル達を「蜀」とし、ここにアイドル三国時代の幕が開けたと勝手に思ってます。世間的に取り上げられるのがAKB48なのは仕方ないかもしれませんがこの状況を楽しまないのは本当に損だと思います。プロレス同様にやっぱり現場なんです。敷居は高いかもしれませんが、文化の1つとして興味のある方は、是非足を運んで……やっぱり敷居高いのかな(笑)。まずはライブのDVDとかで予習するといいかも。（マス）



▲東京都　阿部逸人様：012：『4』でヒロイン候補に成長しそう、とコメントが。それはありえそうですね、ちょっと期待。



▲広島県　アクダマゲク様：008：凛子との添い寝イベントにガチでドキドキしたとか。同感だという読者も多いのでは？



▲栃木県　アスP様：021：『伝説のオウガバトル』のユーリアさん。いろいろと妄想できる、楽しい設定のキャラでしたねー。



◀神奈川県　白色レグホン様：042：『クイズマジックアカデミー7』ですね。「アロエがいなくなるのに驚きましたが、自分が使っているユリが残ったのも驚き」とか。失礼な（笑）。



▲高知県　ミモ様：023：『逆転裁判4』のみぬき。新作はまだか、との期待を込めつつ描いたそうです。『4』から2年半も経ったし、気持ちはよくわかる。

グッズまにあ

コーナー担当　リューヤ

ゲーマーなら誰でも持っていそうな、ゲームに関する思い出の品を紹介してもらうコーナー。今回は公式グッズばかりですが、こんなの作った、という手作り品でもOKですよ～。

■「新展開の決まった『アイドルマスター』だが、まだ全員が垢抜けない雰囲気の頃の『1周年記念ライブDVD』を大切にしている。もちろん去年のライブDVDも買ってあるが」（新潟県　肉本人様：106）

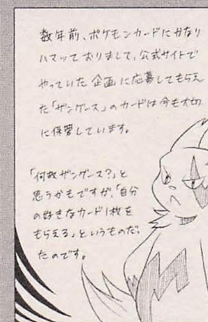
ということは、今のところ2枚しか出ていないライブDVDをどちらも持っていると。『2』で雪歩の声優さんが変更になったし、ひょっとするとこの先貴重になってくる映像かもしれませんね。

■「ゲームのTシャツを集めています。ここぞという時に着る、勝負Tシャツでもあります」（石川県　かおる.様：019）

おもしろいコレクションですが、いったいどんな時に着るんだろう？　投稿者様が集まるオフ会ならちょうどよさそうだけど。



▲石川県　式文様：094：ご友人が三ツ矢サイダーのコラボグッズを揃えていて、くれと言ってもくれないのだとか。そりゃそうだろう(笑)。

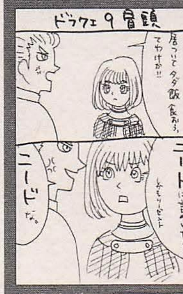


▲神奈川県　木賊みどり様：024：ザングースは『サファイア』で使ったお気に入りだったそうです。それなら思い入れも深くなるよね、納得。

ゲーマンガ

コーナー担当　リューヤ

毎回白黒ページのトップ下に位置していた人気コーナー「ゲーマンガ」ですが、今月は後方の目立ちにくい位置に移動。なぜって、大喜利を何がなんでもタイトルロゴの横に載せる必要があったからねー。で、その代わりに掲載枚数を増やしてみた、と。そんなわけで、今回は計6枚のゲームをパロったギャグマンガをお楽しみください♪



◀栃木県　アスP様：021：えー、わりと最近に似たような経験が。警察にスクーターの盗難届けを出した際、職業を聞かれて「フリーライター」と答えたら「ああそう、フリーターね」と勘違いされました。そんなに差はないけどさ。



◀東京都　阿部逸人様：012：これはうまい。ネタのチョイスといい、直美の表情といい妙に笑えます。ちなみに血尿は昔一度だけ出たけどすぐ治りました。当時はビビったけど、激しい運動をした程度でも出ることがあるんだってさ。



▶栃木県　ヒロヒト様：107：くそう、ファリスが女だと判明する『FFV』屈指の萌えシーンなのに。ドットキャラを忠実に再現した画力には感心しましたが、最後のコマでリアルに描くとこ間違ってませんかっ！(笑)



▶神奈川県　木賊みどり様：024：これはメガネというよりマスクのような。見づらいとかどうとか以前に、不審人物扱いされるんじゃないですかね(笑)。がんばれチェレンくん、怪しさだけならタキシード仮面といい勝負だ！



◀千葉県　ジャンク様：013：武器なんかは洗えばいいけど、巻物入れたら読めなくなりそうでイヤだなあ。ジャンク様は「中を覗けばわかりそうな気が」とコメントしていらっしゃいますが、このくらい匂いでわかってくれシレン。



◀栃木県　青空狼様：081：冬眠というか、冷凍睡眠というか。しかし考えてみれば、レイチェルのお供はコウモリのギィも冬眠するし、猫のナゴはコタツで丸くなるし……ひょっとしてジンはレイチェルの天敵なんじゃあるまいか。

ツッコミ☞ますたー

コーナー担当　リューヤ

ゲーム内で起こったありえない出来事を、おもしろおかしく追求していく突っ込みコーナーがこちら。まずは文字ネタ投稿からご覧あれ。

■「ファミコンの『大航海時代』で敵船に追われている際、どれだけ引き離しても画面がスクロールするとすぐ後ろに敵がいるのは変」（石川県　かおる.様：019）

世界の果てまでしつこく追いかけてくる海賊とかいましたねー。だからなかなか振り切れなかったのか、気づかなかった。

■「金持ちの娘・フローラと結婚しても、まだ他人の家のタンスを漁るのか、パパスの息子よ」（新潟県　肉本人様：106）

習慣はそう簡単に変えられないのでしょう。三つ子の魂百まで。

■「『FFXIII』で、メニュー画面のライトニングだけが寄り目に見えてなんか変……」（兵庫県　マヨナラ様：108）

確かに寄り目っぽいですね。カメラ目線じゃないのが原因か？



◀神奈川県　木賊みどり様：024：犬は小動物食べてるとしても馬はなあ。牛と同じ食生活だけに不自然さが際立つね。



◀栃木県　青空狼様：081：ごもっとも。ということは宿泊しても野郎どもだけ野宿？　あまりにも悲しすぎる……！



◀千葉県　ジャンク様：013：砲弾反射!?　かっこいいぞ主人公、まるで『女神転生』のゾンビ系悪魔だ（笑）。



◀東京都　阿部逸人様：012：ホントに気色悪い(泣)。ブラも人間用より数倍高そうだし、誰が得するんだこの設定。

R-1グランプリ

コーナー担当　マス

ついに「仮面ライダーW」が最終回を迎え、新番組「仮面ライダーオーズ」が始まりました。「W」最終回はエピローグとしては最高だったと思います。明確な敵やライバル的な存在よりも、「相棒」の存在を特にクローズアップし、最後までそれを一貫していたのが従来のライダーとは違い、新しい視点で楽しめました。そして「オーズ」です。これがまたいい意味で平成ライダーの初期を彷彿とさせる雰囲気で、たまらない。あ、変身ベルトは発売日に買いましたけど、何か？

■アニメ「天空戦記シュラト」のライバルキャラ、夜叉王ガイ。主人公の親友が闇に心囚われ、敵となって現れる。これもまた1つの王道ですよね。まぁガイの場合、人気争いのライバルだったという面もあるのですが（茨城県　のけもの様：073）

マスもシュラトは大好きでした。ガイも好きなキャラですけど、ヒロインのラクシュがエロいので、思春期の自分はラクシュばかり見てたような気がします。てか、声優さん豪華ですよね。オカマのレイガが井上和彦さんですから。いいキャラです。

■ライバルキャラの定番といえば、探偵と怪盗というパターンもお約束ですよね。個人的なお気に入りですが、「おもいっきり探偵団覇悪怒組」の怪盗魔天郎がけっこう好きでした。（茨城県　のけもの様：073）

そうです、最終回が泣けるんですよ。こんな先生がいてほしかった。



▶東京都　阿部逸人様：012：王道ですよね。以降のシリーズでも二代目とかJr.とか、まぁしつこいくらいに出てきました。憎めない。



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：銀さんのライバルは土方。しかし自分的にはエリザベスの存在も……あ、いや、ライバルとかでは……。



▶群馬県　ハル様：043：RPGをやっていると、たまに不条理なことに直面し、悲しくなったり怒ったり……幸せって難しいですね。

ヤバイな今回アイドルの話しかしてないような気がするけどもういいや。現在『アイルー村』をやりたくて探しています。別にアイルーの「アイ」の部分に過剰に反応してしまったわけではないです、そこまでアイドル狂いではないです。『アイルー村』をやってる人の話を聞くと、なかなか楽しそう。「マイアイルーと村に名前が付けられる」という点において、これはまた熱い名前をつけて夏を楽しもうと思っていました。でも売り切れ。この雑誌が発売する頃には買えていることを願います。ちなみに村の名前は「すぅめろ村」を予定しています。（マス）

ディビット君と意気投合した私。13歳っていうとむずかしいお年頃だと思っていたので、いろんな話ができたことがとても嬉しかったです。毎日朝になると私のところに来て「見て！」と着ているTシャツ（もちろんゲームを題材にしたもの）を見せてくれるんです。あと、ディビット君と一緒にアメリカのゲームショップにも行きました。そこでゲーム雑誌を買ったんですが、店員さんから「なんでキミみたいな女の子がゲーム雑誌を買うの？」と質問が。仕事の話を伝えると、店員さんはビックリ。そして、レジの横に積んであった雑誌をプレゼントしてくれたんです！　国境を越えてもいろんな人とゲームの話で盛り上がれて、幸せな毎日でした☆（カナ）

オタクの勲章

コーナー担当 ハル

9月に入ったというのに、暑い日が続きますね。少し外を歩いただけで、熱中症標準装備な私です。夏コミ参加した？　というご質問をいただきました。答えは全力でYES！！　なのですが、そこでも熱中病に苦しむ羽目に（涙）。結局体調が回復することはなく、帰りは友人の車で搬送されました。参加された方、大丈夫でしたか？　そんな前置きはさておき、今回も粒ぞろいな投稿を紹介していきます♪

■「TM NETWORKが好きだと言ったら、「ピコピコ機械音楽にかぶれたオタク人間か」となじられた。オタクっていう言葉を知っていること自体、オタクの気があると疑っていい時代」　（新潟県　肉本人様：106）

ピコピコ音楽の何が悪い！！　テクノとか電子ミュージックは私も大好きです。常々思うのですが、アニメやゲームに限らず人は誰しも何かしらのオタクですよね。

■「バイト先の先輩に、マンガを描くのが好きだということをカミングアウトしたら、「どうしてそっちの道に進まないの？」と聞かれました。進めるんならバイトなんてしてないわい！」　（栃木県　アスP様：021）

うー、その気持ちは痛いほどわかります。どうして非オタの人はそう軽々しく言ってくれるのかと。アスPさんの夢を、私も陰ながら応援しています!!

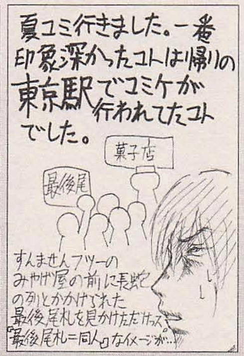
■「職場の女の子が髪型を変えて、「どう？」と聞かれたので「某アニメの○○みたいだね～」とコメントしたらマジでドン引きされた……」　（京都府　シーエム様：098）

引きだしはアニメでも、コメントを求められてしっかり答えるシーエムさんは紳士ですよ！　髪型を変えても、周囲が気づいてくれないとションボリするものです。

■「自分の部屋に並べてたアニメDVDを許可なく1つ手にとったオカン（ほろ酔い）は、「なんやこれ」と言って元の位置に置いて部屋を出て行きました。そのDVDのパッケージにはスク水を着た女の子が描かれていましたとさ。ちゃんちゃん♪　ゴフォアッ!?（吐血）」　（兵庫県　アルタイゼン様：018）

見てないようで見てる。親って恐ろしいですよね。私も親に見られたら切腹するしかないような薄い本を、案外分かりやすいところに隠しているので恐怖です。







▲宮城県　鷺生香菜様：056：爆裂拳！　懐かしい!!　投稿を見た瞬間噴きました。秀逸すぎますよ！　マッシュの力はやっぱり偉大だなあ(違う)。

▲群馬県　ハル様：043：最近のフィギュアはクオリティ半端ないですからね。パンツ？　もちろん見ます。玩具売り場では完全に不審者ですよね……。

▲兵庫県　よくも様：028：夏コミお疲れ様です！　列整理にかけてはコミケ会場に勝る場所はないと正直思いますね。列を前にした渋い顔がツボです。

▲兵庫県　前田ヨースケ様：087：このネタはかなり目からウロコですね！　さも当然のように、2次元のキャラは「さん」づけ、もしくは「様」です。








▲栃木県　青空狼様：081：パッケージは命ですよね。私もたまに通常版と限定版とで両方買います。イケメンのセクシーショット、激しく同意です!!

▲埼玉県　星空様:010：なんの気なしに見てるニュースが一番危ないですよね。私も先日某声優さんを、とあるマンガ家さんと間違えてテンパりました。

▲東京都　抹茶ナイト様：005：プリキュアかわいいです!!　イラストの完成度と、切ないつぶやきが……。ここでは思う存分愛を語ってください♪

▲大分県　也様：054：まあ、そうなりますよね……すごくわかります。身の回りを家紋で固めたらニヤニヤがとまらないかも。萌えって大切ですね。

なんでもフリートーク

コーナー担当 リューヤ

特にテーマを決めずに、好きな話題をしゃべり倒すトークコーナー。今月も文字ネタ枠を多めに取ってお届けします！

■「前号を読んでムカデ避けの粉を家の周りに散布。さらに母が草刈りの際に小さいのを見つけしだい葬ったそうで、すっかり見なくなりました。が、粉は雨や風でどんどん……考えないようにしよう」　（兵庫県　アルタイゼン様：018）

よかった、ムカデ被害収まりましたか。これでダメなら隙間を目張りして灼熱地獄に耐えるしかなさそうだったしなあ。

■「他県の友人に家電量販チェーン店『100満ボルト』の話をしたら、何それって言われてしまいました。全国チェーンじゃなかったのね」　（石川県　かおる.様：019）

前に住んでた家（千葉県）の近所にはあったのに、と思って調べたら東北と栃木、群馬、山梨、新潟には進出してないようです。福井で創業した店で北陸方面に強いみたいね。

■「リューヤさんがオススメグルメを紹介して、とおっしゃっていたので。広島に行ったら広島焼き！　そしてマツダスタジアムで野球観戦！　野球好きならオススメ」（三重県　まめこ様：002）

なるほど、それはいい旅行プランかも。寝そべって観戦できるシートがあるはずだし、快適に楽しめそうですね。

■「台湾に行ったらやっぱり鮎の川行ったり、ビンロウしゃぶったりしてみては？」　（埼玉県　星空様：010）

「千と千尋の神隠し」の街並みのモデルになった九扮に行ったりね。ビンロウは……発がん性あるって聞いたけど。

■「12回ってことは1年経ったのですね。1周年、おめでとうございます。にしても、自分が取ったポイント数がぜんぜん把握出来ていません（苦笑）。何ポイントくらいだったのかな～。」　（東京都　kit様：072）

kit様のポイントは今月分込みで90でした。文字ネタのみの投稿でしたが、大喜利を中心に活躍されていらっしゃいましたね。ありがとうございます！



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：雑学が鍛えられるお勉強マンガ。イタリア軍が砂漠でパスタ茹でて飲料水を使い切った、なんてムダ知識が満載です。

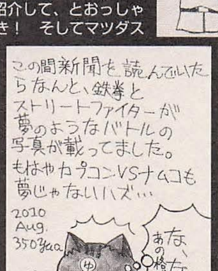




▲群馬県　ハル様：043：1日2食にして多めに食べると、カロリー吸収量が増えて太るとか。相撲取りも毎日2食だそうですよ？

▲宮城県　鷺生香菜様：056：すっかり情が移ってますね(笑)。近所付き合いを大事にする社交的なタイプと見たがどうか。

▲東京都　阿部逸人様：012：お、「スーパー1」と「80」とは懐かしいですね。それはともかく今後とも……くっ、すまん……(泣)。










▲長野県　美倖ゆうあ様:064:2005年に『NAMCO x CAPCOM』が出ましたが、S・RPGだったからね。格ゲーの続編が出てもよさそう。

▲三重県　黒子様：086：わざわざ実家に帰ってきてまでやることですかお兄様(笑)。ちなみにクリア後に無事返ってきたそうです。

▲栃木県　アスP様：021：そのくらい鳴き声で判別しないと(笑)。憧れのポケモンマスターになりたいなら必須のスキルですよ？

▲神奈川県　木賊みどり様：024：弟様は「家でしか使えない」と言いつつ1枚持っていったとか。誰を選んだのか気になるな(笑)。

▲石川県　式文様：094：そこは省略の美学ですよ。ぬくもりあふれる剛毛を見せられても困るでしょ？(笑)　そんなにはないけど。

最近、電撃オンラインが「友だちになりたいゲームキャラは？」というおもしろいアンケートを取ってました。「ら」という理由を見て納得はしましたが、自分の感覚が世間とズレているのかと疑いたくなりましたねー。5位にアイルーが入ってたのでホッとしたけど。私なら癒し重視でアイルーかホイミンあたりかな、と思いながら結果を見たら1位は意外にもマリオ。ほ、方向性が違いすぎるっ……！　ちなみに「友だちになりたいアニメキャラ」の1位はドラえもんでした。みんなそんなに助けられるのが好きなのか!?　「捕まってもそのつど迎えに来てくれるか」（リューヤ）

●扉絵ってカナさんとハルさんのアップが多いですね。しゅーさんの趣味？　兵庫県　アルタイゼン：018

前述のとおり、今年の夏は遠出で遊ぶ機会に恵まれなかったのですが（涙）そんな私を案じて友人が「ルナ・レガーロ」というサーカスに誘ってくれました。特設された大きいテントのなかで、和洋中＋スウィーツの名シェフが作った料理を楽しみながらサーカスを観るというリア充、否。ステキ女子の休日的な催し物なんです。有名シェフが作ったカツレツに舌つづみを打って、ワインを飲んで満喫してきました♪　サーカスっていうと、小さいときに親に連れていってもらったサーカスを思いだして（ライオンが出てくるやつです）なんともノスタルジックな気持ちに浸りました。非日常っていいですよね。　（ハル）



8月末に行われたキャラホビにお仕事の関係で2日間参加してきました。ステージでは『薄桜鬼』のアニメイベントが開催されていたりと、なかなかの盛り上がりでしたよ！　『薄桜鬼』は女子向けの恋愛ゲームかと思いきや、アニメ効果もあって最近男性ファンも増えてきたそうです。なんでも、ヒロインの千鶴ちゃんのファンが多いのだとか。確かに……キャラホビの企業ブースの物販コーナーで千鶴ちゃんの抱き枕を発見したときはその人気を実感しました。そんなキャラホビですが、座間から来た米軍の方々がキャンペーンを開催していて、イベントの幅広さにびっくり。ちゃっかり戦車のうえに上げていただいて写真を撮ってもらいました。（ハル）

マスの好きなアニメに「超時空要塞マクロス」というのがありまして、名前くらいならみなさん知っているかと思いますが、自分のアイドル好きの根底はリン・ミンメイなんじゃないかと、最近思い始めまして。ミンメイが劇中でどんなにわがままな態度をとって輝を困らせて視聴者をイラッとさせようと、「私の彼はパイロット」を歌ったら帳消しなんです。ちなみに自分は「シルバームーン・レッドムーン」が好きでした。「天使の絵の具」で何度も泣いた口です。そんな自分なので、アイドルソングが好きなのは必然なのだなと。なんとなく説得力ありますかね？　（マス）

ゲームの素



コーナー担当　中川大明



マンガ／嶋村美和（編注：無人島には『無人島物語』を持っていくべき。PSPじゃないけど）

●差し入れのゲームは何を？

余計なお世話、かつ不謹慎かもしれないと思いつつも、大事なことかもしれませんし、今回お話することにいたします。先日、南米のチリで落盤事故があったじゃないですか？　それで地下に閉じ込められた作業員の方々に、気晴らしのためPSPを差し入れることになったそうなのです。

そこで気になったのが、「いっしょに差し入れるゲームソフトはなんだろう？」ということでした。何しろゲーム好きなものですので、正直そのあたりはとても気になるのです。

みなさんも、どういうゲームを選ぶかって、結構重要なことだと思いませんか？　いくらおもしろいゲームであっても『ディグダグ』や『ミスタードリラー』、『勇者のくせになまいきだ』なんて差し入れたら、作業員の方だって「穴掘りかよ!?　ゲームでも!?」なんて、さまぁーず三村さんばりにキレちゃうように思うんです。これではいけませんよね。

となると、みんなでわいわい楽しめるパーティゲームのたぐいがいいのでしょうか？　とはいえ、これはかなり慎重にゲームを選ぶ必要がありましょう。もし『桃鉄』なんて差し入れたら、キングボンビーのなすりつけ合いなどで、なんと申しましょうか、「こちら地下の作業員ですが、シェルター内の空気が最悪です！」みたいな状況になってしまう可能性が少なからずあると思います。これもいけませんよね。

ならば、いったい何を差し入れたらいいのでしょうか？　実はこのあたり同業者と話題になって、そのなかで『バイトヘル2000』という案が出ておりました。地味に、ひたすら地味に「ボールペン工場」とか。うーん、どうもいけません。

何かうってつけのゲームソフト、ご存知ないですか？

■結局、歌詞が不明です

プロアクティブ。あれだけ耳に残るわりに、なんて歌っているのか謎だという。

「最近、中国企業が日本企業を買っていると聞きますが、日本のゲームやアニメの企業も買われる時代が来るのでしょうか？」

（埼玉県　星空様：010）

実はすでに来ております。たしか、つい先日もオンラインゲーム会社の買収があったはずです。個人的には、こうした買収や業務提携が今後は増えていくのかなぁ、と思っております。まあ、漠然とですけど。

「前号の『フロントミッション』のページに載ってる人って名人の方ですか？」

（福岡県　あまどれあさ様：006）

プロデューサーの橋本真司さんですね。たしかに、昔は名人でらっしゃいました。赤いメガネと蝶ネクタイが特徴で……わかるわからないで年齢判定できますね、これ。

「昨今はケータイやiPhoneで、いろいろゲームが出てますが、実際プレイしてますか？」　（千葉県　ジャンク様：013）

正直申し上げますと、私はどうも操作性になじめず、それほど遊んではおりません。せいぜい思考型のゲームくらいですかねぇ。



◀大阪府　岡周二様：026：個人的に「今度こそ普及させてやる」みたいな感じに思えるんですよね。特に3Dなんて。

投稿コーナー一覧

カラーほうる	お好きなキャラのカラーイラストを募集するコーナー。次で最後ということで、貴方も記念に掲載を狙ってみませんか!?	ゲーマンガ	好きなゲームを題材にしたパロディマンガを募集するコーナーです。元ネタを知らなくても笑える名作をお待ちしています♪
白黒ほうる	一方、白黒のイラストはこちらで受け付けております。背景が真っ白だとちょっと載せづらいので、描き込んであるとGOOD。	洋鯨亭初台店	海外のゲーム、すなわち洋ゲーをみなさんに紹介していただくコーナー。電撃オンラインの同名コーナーもよろしく。
ゲーム大喜利	ラストのお題は阿部逸人様(012)ご提案の「イヤな経験値の入り方」。自室にいたゴキブリをデストロイ、などの「こんなんイヤや！」と叫びたくなる経験値取得方法をお考えください。	リメイク＆移植希望	名作のリメイクや移植、そして続編の制作などを希望するコーナー。「リリカルなのは」が流行ってるんだから元ネタの『とらいあんぐるハート3』を……いやなんでもない、忘れてくれ。
なんでもフリートーク	悪口以外は何書いてもOKの雑談コーナー。ゲームほうる終了への苦情が殺到しそうだけど、それはアンケートのほうへ。	R-1グランプリ	R-1の"R"はRival（ライバル）のR。コイツこそナンバー1のライバルキャラだと思う名前を書いて紹介してください。
うろおぼ絵展覧会	戦いはお題選びからはじまっている――!?　資料を見ずに、自分の記憶だけを頼りに描いたイラストを募集するコーナーです。	聴きすぎ♪ゲームミュージック	ゲームミュージックを自由に語り合うコーナーです♪　投稿は文字ネタ、イラスト付きどちらでもOKです。
ツッコミますたー	名作ゲームの揚げ足を取る……と書くと身もフタもないな。ゲームで体験した変な出来事にツッコミを入れるコーナーです。	オタクの勲章	一般人との感覚のズレ。オタクであるがゆえに経験した恥ずかしい話を暴露するコーナー。我がオタク人生に悔いなし。
グッズまにあ	お手元のゲームグッズを紹介していただくコーナー。次回、投稿が少なかったらリューヤ所蔵のゲームコミックを公開するか。	ゲームの素	新型iPod touchを即効で予約した中川大明さんのコラム。iPhone4も持っているのに、どう使い分けるつもりなのやら。

投稿者ランキング結果発表！

■総評：電撃ゲームス史上（？）に残る大混戦となった投稿者ランキング。結局1位はリードを守りきった阿部様となり、かおる.様は一歩届かず無念の2位、続いて3位星空様、4位アスP様が入着する結果となりました。激戦だったのはこの後で、5位にジャンク様と青空狼様、7位にまめこ様＆抹茶ナイト様＆ハル様、そして10位に木賊みどり様とよくも様が並ぶ同着ラッシュに！　というわけで、7位以下の5名様に扉絵担当・しゅーさんのイラスト入りカレンダーを、5位のお2人にはカレンダー＆イラスト入りメモ帳をお贈りします。さらに4位のアスP様にはカレンダー＆メモ帳＆イラスト入りマグカップを、3位の星空様にはカレンダー＆メモ帳＆マグカップ＆ライター陣の寄せ書き色紙（しゅーさんの描き下ろしイラスト付き）を、2位のかおる.様にはカレンダーから色紙までの4点と、カナ＆ハル手作りのDSiデコケースを贈呈。そして1位の阿部様には、これまでに出た賞品5点とリューヤ手作り壁掛け時計（文字盤にリューヤ直筆メッセージ入り）を差し上げます。みなさまおめでとうございます♪

- 1位● 710ポイント：阿部逸人様（GN012）
- 2位● 680ポイント：かおる.様（GN019）
- 3位● 580ポイント：星空様（GN010）
- 4位● 560ポイント：アスP様（GN021）
- 5位● 510ポイント：ジャンク様（GN013）、青空狼様（GN081）
- 7位● 450ポイント：まめこ様（GN002）、抹茶ナイト様（GN005）、ハル様（GN043）
- 10位● 400ポイント：木賊みどり様（GN024）、よくも様（GN028）

投稿ランキング入賞賞品リスト

	1位	2位	3位	4位	5位	6～10位
イラスト入り特製カレンダー	○	○	○	○	○	○
イラスト入り特製メモ帳	○	○	○	○	○	－
イラスト入り特製マグカップ	○	○	○	○	－	－
描き下ろしイラスト付き寄せ書き色紙	○	○	○	－	－	－
カナ＆ハルのお手製DSiデコケース	○	○	－	－	－	－
リューヤのお手製壁掛け時計	○	－	－	－	－	－

目玉コーナー　V.I.P.を目指せ

今月のV.I.P.　よくも　様

読者様からの投票を募り、人気を集めた投稿者様を優遇しよう、という当コーナー。こちらは諸事情により、ひと足先に今回で終了となります。で、最後のV.I.P.に輝いたのは、フリートークでの公開処刑（笑）で「羞恥プレイの極みですね」「表情が絶妙です（笑）」と読者様の爆笑を誘ったよくも様（028）に決定しました。おめでとうございます！　なお、プンチョ様（004）、アクダマゲク様（008）、コウト様（015）、翔様（038）、冷凍雑草様（102）に投票の抽選ボーナス10ポイントを加算しました……と、ここまではいいとして問題はこの先。V.I.P.に5回当選した方には、扉絵を描く権利か小コーナーを独占する権利を進呈する予定でしたが、下のリストのように当選回数はよくも様の3回が最大なんですよね。しかし何もしないのもどうかということで協議した結果、よくも様に質問して人となりや投稿のコツを聞くミニコーナーを掲載しようということになりました。というわけでよくも様、近々ご連絡差し上げますのでどうぞよろしく。無論、忙しいなどの理由で断るのもアリですのでご安心ください。

これまでのV.I.P.当選者

V.I.P.3回当選●よくも様（028）

V.I.P.2回当選●紅ゆはた様（014）　鷺生香菜様（056）　山の田んぼ様（069）

V.I.P.1回当選●アクダマゲク様（008）　アスP様（021）　木賊みどり様（024）　拾い食い将軍様（040）　ハル様（043）　Luxe様（044）　リッチー・ロート様（051）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

投稿の際はハガキかメールを使用し、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿コーナー名、コメントを添えて以下の宛て先へお送りください。今回の締切は大分早まっています。次号が最後の掲載チャンスなので遅れないよう要注意です！

■メール投稿について

メールでイラストを投稿する際は、縦横比をハガキと同じにして、解像度が300dpi以上になるよう調整してからメールに添付してください。イラストの拡張子はjpgなど一般的なものなら大丈夫。なお、メール容量は6MBが上限です。

■封筒を使うとリーズナブル！！

ハガキを複数投稿する場合、封筒でまとめて送るとお得。なお、ペンネームなどの必要項目は、封筒ではなくハガキ裏へ記入してください。

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が掲載された投稿者様にはGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、ペンネームとともに記載されます。

投稿の締切　9月28日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先　〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

●描いている絵と同じ顔をしてしまうクセが……　高知県　ミモ様：023（㋷よくあるクセだと聞きますが）



ショッピングモールを歩いても『Halo：Reach』のポスターを見かけるアメリカ。あちらではやはりFPSが主流で、ディビット君も『Helo』が一番好きなようでした。日本の主流はやっぱりRPGでしょうか。そうそう、昔ボストンに住んでいる日本のお友達から『FFX』についてのおもしろい話を聞いたことがあります。ラストでティーダとユウナが抱き合うシーンがありますよね、そこで日本語版ではユウナが「ありがとう」というのですが海外版だと「I love you」と言うそうです。惹かれあっていてもあえて「愛している」と言わないのがグッとくるシーン。この感覚は日本人ならではで、英語で表現することが困難なんだなぁと深く思った話でした。（カナ）

裏 ドクシャページ

もぐら商事

今回もやっぱり始まってしまう、もぐら商事。がんばっていきたいと思いたい。クソ暑い日々が続いている9月7日、少し遠出して葛西臨海公園にある水族館に行ってまいりました。

暑い日は涼しい場所へ。だから俺達は、水族館へと足を向けた。

こんにちわ。最近になってキャンディーズのよさに気づいた、まっつです（ミキちゃんが好きです）。いやー、9月頭は連日の猛暑！　すさまじいものがありますね。ちなみに俺の家の部屋は、西と南向きに窓があるうえにエアコンがないので、熱中症フラグが立ちまくりです。こんなときは、涼しい場所へ行くといいのでは？　ということで、なんとなく水族館に行こうということになりました。目指すは葛西臨海公園にある葛西臨海水族園。浦安の某ネズミの国の近くにある水族館で、デートスポットとして有名です。そんな場所に野郎３人が行ったのです。暑苦しくて死にそうです。



◀水族館の入口付近にマグロと背比べができるスポットが。外国人観光客に混じって、写真を撮る。ちなみにこのマグロは全長2メートルでした。

なんとなく企画



水族館に行った。

五郎：あついあついあついあつい。
村田：……………………………。
まっつ：夏バテしまくりなキミ達に朗報だ。今回は、涼しげな感じの水族館にでも行こうかと思う。
五郎：おお。
村田：でも、水族館にたどり着くまでが地獄なんでしょう？
まっつ：そんなことは、行ってみないとわからんではないか。その水族館は海辺にあるし、きっと涼しいぞ。
五郎：どうせなら海に入りたい……。

目指すは葛西臨海水族園。

まっつ：ふい〜。臨海公園に着いたぞ〜。水族館は目の前だ。
村田：磯の香りがする。
五郎：はぁはぁ、まだ着かないのか、早くしないと干からびてしまう〜。
まっつ：ミミズかよ。……っていうか、やっぱりカップルが多いな〜。
村田：平日だってのに、けしからん。

＜水族館に到着＞

まっつ：着いたぞこのやろう。さっさと入るんだ。ぼけどもが。
村田：スーパーマーケットの鮮魚コーナーの匂いがする。
五郎：でっかい水槽が！　水槽！
まっつ：子供かよ。でも水族館なんて何年ぶりかな。たまにはいいなぁ。



色とりどりの魚ども。

▲世界の海域別に、いろいろな魚を見ることができる！　特に太平洋側は、色とりどりのすごく個性的な魚が多い印象を受けました！　カラーでお見せできないのが、本当に残念です！　悔しいです！



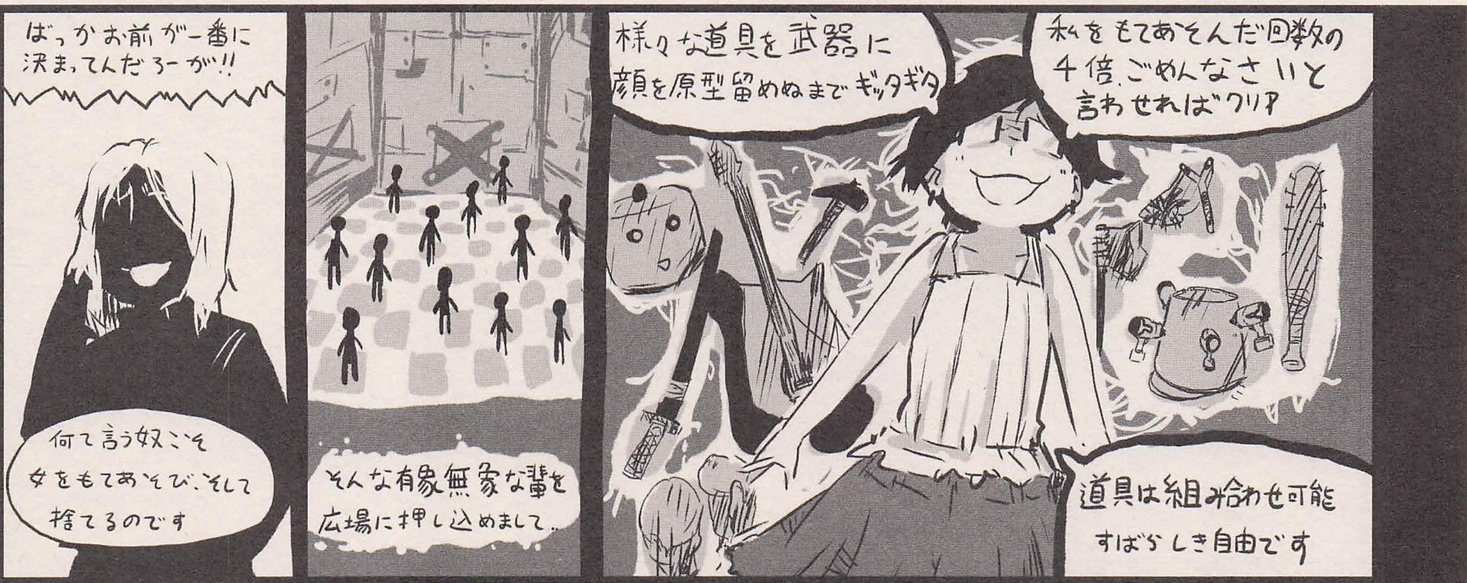
岩場を再現。

▲館内には、波が打ち寄せる岩場を再現したエリアが。ウニやヒトデ、カニなどに直接触れるコーナーもありました。



サメ肌でした。

◀サメを手で直に触れるコーナー。五郎も挑戦。感想は「サメ肌だった」とのこと。あと、観光客らしきロシア人女性の団体が大ハシャギで触ってました。サメ肌よりも白い肌のほうが気になりました。



こんなヤツらが書いてます①

まっつ　もぐら商事の編集&ライター。8月の6割を編集部で過ごす。生きるって何？

五郎　ドレッドヘアーがトレードマークの巨漢ライター。写真写りのよさは異常。

村田　やる気の感じられないライター。連日の猛暑により、さらに動きが鈍くなった。

マコ　小牧まこ。アイドル。自身のブログ「どこでもまこブログ」にて、近況を報告中。

印象に残った魚どもをPICKUP

館内にはたくさんのお魚さんが泳いでいましたが、特に印象に残ったものを紹介してみます。
（※セリフはイメージです）

まっつ：たまには水族館もいいね。知らない魚ばっかりで、おもしろい！
村田：僕が知っていた魚は、スズキ、アジ、アナゴ、マグロくらいでした。
まっつ：寿司ネタかよ。深海魚とかもカラフルでいいなー。
五郎：でっかいマグロが泳いでいる。巨体の割にはすごいスピードだなぁ。
村田：あそこにいるデッカイの、魚市に持ってったら、高く売れるかな。
五郎：確かマグロって、泳いでいないと死ぬんでしょ？　なんだか現代社会の縮図を見ているようだね……。
まっつ：五郎君……。ついに暑さで頭がやられてしまったか……。
村田：周囲がカップルだらけの状況だと、そのコメントはなかなか破壊力がありますね（笑）。

ナポレオンフィッシュ。



五郎：でかい！　キレイな魚だ！　おでこがキモいけど。
村田：青いボディが美しい。っていうか、こっち見んな。
まっつ：別名「メガネモチノウオ」。大きいのだと２メートルくらいあるらしいよ。寿命も30年近くあるらしい。
五郎：ナポレオンと言われるだけあるな～。

リーフィ シードラゴン。



五郎：なんじゃこりゃ。水草にしか見えないぞ。
村田：黒酢ドレッシングでさらさらっと食べれそう（笑）。
まっつ：天敵の目から逃れるために、藻クズに擬態してるんだな。メチャクチャ貴重で、価格は170万くらいするらしい！
五郎：高けぇ!!　価格を聞くと見る目が変わるね！

ブラック ロックコッド。



まっつ：これはマイナス２度の南極の海に生息する魚だそうだ。普通なら凍っちゃうけど、南極の魚は体液中に特別なタンパク質を持っていて、凍るのを防ぐんだとさ。
五郎：凍らない魚か。なんかカッコイイな！
村田：ケーシー高峰に似てますね。

アナゴさん。



五郎：カプセルホテルかよ（笑）。
村田：竹の筒にいい感じに収まってますね（笑）。
まっつ：これは寿司屋でもよく見かけるアナゴさんです。こうやって見ると、結構かわいいかもしれない。
村田：右下の２匹はお互いに気にならないんだろうか。

感想とか

まっつ：水族館自体、20年ぶりくらいなので、すごい新鮮な感じで、えがったです。でも今度は野郎じゃなくて女の子と行きたいです。

五郎：サメが本当にサメ肌だったことと、観覧車内が涼しかったことが収穫。欲をいえば、シロナガスクジラがいてほしかった。

村田：臨海公園内にあったさりげなく日本一の観覧車。意外と近くにあったネズミの国。いろいろとかなり勉強になりました。



◀近くには日本一の高さを誇る観覧車がありました。すかさず野郎３人で乗ってみましたが、高所恐怖症でもないのに結構怖い。なるほど、この適度な緊張感はカップルにはぴったりかも。



▶館内のレストランには、マグロカツカレーなるものが。生きたマグロを見たあとだと、なんか複雑な気分。



こんなヤツらが書いてます②

先輩：筋肉バカの編集者。アラケンと同じく、アイドル方面への知識が豊富です。

おしょう：ゲームが大好きな本誌編集長。最近は、いつにも増して仕事が忙しい模様です。

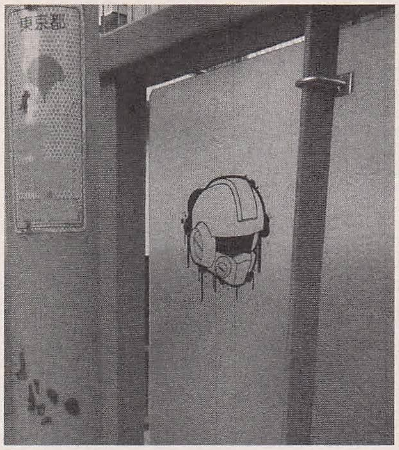
バイト1号：女性バイト１号。電撃DS&Wii時代からいますね。がんばり屋さんだと思います。

バイト2号：女性バイト２号。性格はマンガのキャラとは正反対です。本性は知りません。

みなさま投稿をお待ちして!!

毎度、投稿ありがとうございます。もう秋という感じですが、まだ少し暑いです。この時期は動かないのが一番ですね。（当番：村田）

今号のおもしろ写真



◀東京都　かめむしさん
歩道橋の壁に謎のアニメ絵が！　アニメに疎い僕にはボンバーマンにしか見えません。

オレの特技

ボッハガキの
一気喰い

◀青森県　亀エモンさん
これは五郎さん担当の仕事です。

全裸で
スズメバチの
巣を撤去する

◀青森県　亀エモンさん
全身刺されてお亡くなりですね。

今月のザコキャラ



◀福岡県　あまどれあささん
地味に絵がかわいくて好きです。



◀福岡県　あまどれあささん
新コーナーを作りました（笑）。

川柳

意味もなく
回復呪文を
言ってみる

◀福岡県　あまどれあささん
心の中で毎日唱えてます。

ゆうこりん
性転換で
ちんこりん

◀新潟県　肉本人さん
語呂がよくてボクは好きです。

留学の
成果が出てる
あえぎ声

◀青森県　亀エモンさん
何の勉強をしてきたんだか（笑）。

妄想目撃情報

先日動物園へ行ったら
ライオンの檻の前で
三らみを効かせている
北村一輝を見ました。

◀福岡県　あまどれあささん
無駄な目力はここで生まれる。

ひとりアイリッシュダンスを
ディズニーシーで披露する
森本レオ氏を目撃中なう

◀新潟県　肉本人さん
1人で入園してたらステキ。

シューティングウォッチで
加藤鷹が高橋名人
を上回る数値を
叩き出したよ。

◀青森県　亀エモンさん
妄想というか現実的。

普通のお便り

亀エモンさんです

◀静岡県　壱五屋毒蛙さん
残念。今回はほかの人も多かった。

リニューアルしたら
消えてしまうドキドキ
感がたまらない。

◀福岡県　あまどれあささん
もぐら商事一同、たまりません。

アレだけ載っけられて
投稿しなければならん、
という逆脅迫。

◀新潟県　肉本人さん
やっぱりわかります（笑）。

ボクの考えた超人



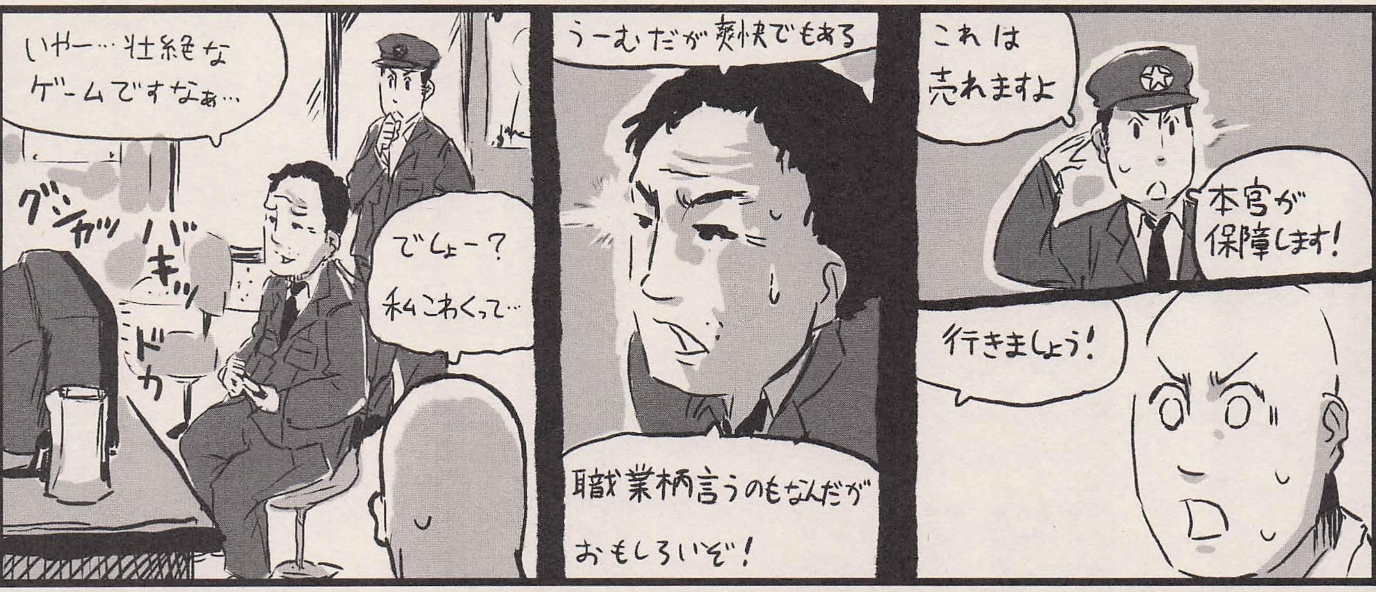
◀茨城県　くぼちさん
モードの違いは何かあるの？



◀青森県　亀エモンさん
尻尾の素材が気になります。



◀青森県　亀エモンさん
アメリカは怖いところです。



Vol.12のプレゼント当選者発表!

前号のプレゼント「もぐら商事メダル」と「五郎まねき猫」。どちらも応募者は１名のみでした（笑）。というわけで当選者は、「もぐら商事メダル」は石川県 かおるさん、「五郎まねき猫」は茨城県 くぼちさんに決定！　いつか必ず届くので、気長に待ってみてくださいね〜。

大喜利

いつもながらに大盛況の大喜利コーナーです。そのなかでも「おしりがしゃべった！」のネタは、一向に投稿がやむ気配がありませんね。やはりいつの世も下ネタは強い……。

さて、引き続き投稿を募集中です。さりげなく新しいお題が追加されているので要注意！

お題一覧

- 突然おしりがしゃべった！ どんな一言？
- 突然ヒザ小僧がつぶやいた？ どんな一言？
- 絶対に儲からない店の名前は？
- 絶対に食べたくない料理はどんな料理？
- 絶対に着たくないTシャツ。どんなTシャツ？
- 絶対に塗りたくない日焼け止め。どんなの？
- こんな台風は嫌だ。どんな台風？
- 唐突にペットがしゃべりだし、言い放った一言は？
- 彼女の飼っているインコが覚えたとんでもない一言は？
- 太陽に対して悪態を突いてみよう
- 海に対して悪態を突いてみよう
- 山に対して悪態を突いてみよう
- 雨に対して悪態を突いてみよう
- 夏に対して悪態を突いてみよう
- なんでもいいから悪態を突いてみよう

大喜利だけでなく、左ページの各コーナーも募集中です。どんどん投稿していただければ、どんどん載ります。よろしくお願いします。

●おしりがしゃべった！ どんな一言？

もうガマンしなくて いいですか？

◀石川県 かおるさん
もちろん、いっちゃって!!

ゲリら豪雨

◀石川県 かおるさん
やっと減ってきましたね。

サドルの位置が へんだよ♡

◀青森県 亀エモンさん
もちろん狙いどおりです。

メールでの投稿

- 「いいかげんネタにするのやめろよ」
  埼玉県 おこじょさん
- 「オレもあの娘のケツに生まれたかった」
  埼玉県 職人Rさん
- 「油モノは控えろって！ ニキビがこんなに!!」
  静岡県 緑レンガさん
- 「オレも昔はツルツルだったのにな」
  静岡県 緑レンガさん

●足の裏がつぶやいた！ どんな一言？

お父さんが 入った後の足湯 には入りたく ない！。

◀青森県 亀エモンさん
もれなく水虫プレゼント。

私だって うどんを打って みたいわ♡

◀青森県 亀エモンさん
まあ、踏んでばかりだし。

ストッキングの 締めつけって 本当にキモティー

◀青森県 亀エモンさん
うん。ドM系の足だね。

メールでの投稿

- 「残念ながら通風のお知らせです」
  東京都 BOOXさん
- 「ムレムレ熟成中」
  埼玉県 風の小次郎さん
- 「さっき白癬菌クンと友達になったんだ」
  山形県 三島ぼいんさん
- 「あ～～！ 巻き爪が刺さるぅ～!!」
  福島県 浮浪雲さん

●唐突にペットがしゃべりだし、言い放った一言は？

改名したい

◀埼玉県 宵月さん
ベタな名前はイヤですか。

タバコ増税 反対～!!

◀青森県 亀エモンさん
もはや目の前です。

お前は この星の生まれ ではない!!

◀福岡県 あまどれあささん
無駄にとっても偉そう。

メールでの投稿

- 「あっ、さっき泥棒が入ったから」
  東京都 BOOXさん
- 「だってあいつの家、平屋でしょ」
  青森県 袋小路バルバロさん
- 「いいから夢見てないで働け」
  岩手県 バリアンさん
- 「もう10日目だし。風呂くらい入ってよ」
  埼玉県 宵月さん

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、食パンを机の中に押し込まない
一つ、牛乳を拭いた雑巾を放置しない

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを超えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部 もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

もぐら商事
ラストダンス……。
彼らは星になった。
ご期待ください！

投稿の締切

10月1日(金)

今月の1枚 Welcome to Hell/Venom

Thrash Metalと暴虐R&Rの始祖、降臨！ 電撃メタル本番前

ゲーム的なパロディ悪魔崇拝。のちのSLAYERや、ブラックメタル勢に多大なる影響を与えた彼らだが、根底に流れるのはロックンロールだという事実。ノイズの洪水にまみれろ！



■今回のレビュアー

not	Venomの進化形が北欧デスのエントゥームドと信じて疑わない。とにかく格好いいぜ！
RYU	歳をとると自転車でコケるだけで大ダメージになるんすな。胸の周りを挫くって……。
ARATANK	高校の同窓会でメタルを熱唱する友人を見て思うところあり w メタルは永遠だ!!

INDEX

Side A	Side B
01_Sons of Satan	01_Witching Hour
02_Welcome to Hell	02_One Thousand Days in Sodom
03_Mayhem With Mercy	03_Angel Dust
04_Poison	04_In League With Satan
05_Live Like an Angel	05_Red Light Fever

発売年：1981年 ※上記はレコード盤の曲目です。CDの場合、上記のほかにボーナストラックが追加されています。

not
笑いがこみあげるが彼らは真剣勝負なのだ！

俺がメタル好きになったのは12歳離れた兄貴の影響。アイアンメイデンにドップリとハマったのは小学校1年生の頃。まあ、それだけでもマセた田舎のガキだったんだが、当時でいうところのLPを少ない小遣いで買ってた。で、本作も実は俺、買ってた。田舎なので少ない情報と兄貴の話を聞きながら、散々こきおろされていたアルバムを手に取った。いわゆるジャケ買いだったが、これが大当たり。母親に「悪魔憑き」と言われたが、その背徳感も重なり、とにかく痺れた。

RYU
メタルシーンを一変させた狂気の一枚！

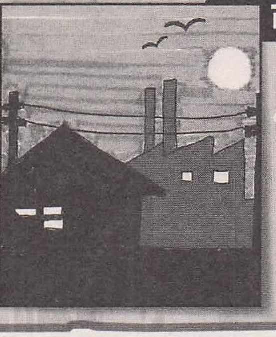
悪魔崇拝を打ち出すバンドの多くが、精神的に"怖い"音楽を創り上げていたのに対し、Venomの場合はジムのトレーナー（笑）という表の顔を持つクロノスのマッチョボディも相まって、肉体的に"恐い"方向になってしまっているのが素晴らしすぎる。この突然変異的進化が多くのフォロワーを生み、のちのスラッシュ勃興へとつながっていく。演奏技術や録音のショボさを糾弾するのは極めてナンセンス。全部含めてVenomなのだから。「Witching Hour」は名曲中の名曲です。

ARATANK
ヴェノム？ ヴェノン？ どっちが正解？

元祖スラッシュとかブラックとかいわれてますが、改めて聴いてみると意外にオーソドックス。Side Aの02のリフなんてメタルの基本ですよ。でもやっぱクロノス先生の歌とチープな録音のおかげで、独特の世界がデビューアルバムにして完成しております。「Witching Hour」はメタル史上に残る名曲だと思うんですが、どうでしょう？ メンバーチェンジや再加入などを繰り返しながら、現在もしぶとく活動中の彼ら。アンヴィルの次は、ぜひ「Venom」の映画化を!!

水族館のお土産屋で買ったカエルのTシャツ

今回の取材先である水族館のお土産屋でTシャツを買いました。藍色のTシャツで、背中には水墨画風のカエルの絵。その横には、ご丁寧に「かえる」と書いてあります。言われなくてもわかるよ！ と突っ込みたくなるTシャツです。久々にいい買い物をしました。（まっつ）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲエム懐古録(ノスタルジア)

今号の紹介タイトル
- 『イー・アル・カンフー』
- 『ファンタジーゾーン』
- 『ポートピア連続殺人事件』

誰の心にも忘れることのできないゲームがあるはずだ。ここは、そんなゲームにまつわる思い出をひたすら語るコーナー。今回はベテランゲーマー2人が語る！

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

30代編 思い出の1本！

アーケード

イー・アル・カンフー

稼動日 1985年
メーカー KONAMI　ジャンル FTG

1985年は こんな時代でした

……主な出来事……
- 日航ジャンボ機が墜落
- 豊田商事事件
- NTT創立
- 阪神、21年ぶりの優勝
- 横綱・北の湖、引退
- メキシコ大地震発生

書いている人
しまむら三太夫
1976年生（昭和51年生）



◀小学生の頃から、34歳の今になってもゲームセンターに通い続けている猛者。最近のアーケードの元気のなさが心配。

ココが魅力!! カンフーを駆使して戦う1対1の格闘ゲーム

主人公ウーロンを操り、さまざまな武器や拳法の使い手と戦う格闘アクション。基本的に1対1の決闘形式で面が進行し、パンチ、キック、ジャンプを駆使してCPUが操る拳法家と戦う。攻撃が当たると画面上部に表示された敵の体力ゲージが減っていき、それがすべてなくなると勝利となる。もちろん、主人公にも体力ゲージが設定されていて、それがゼロになると敗北。敵は全部で11人いて、名前、外見、武器などがすべて違う。当然、攻略法も敵ごとに違うので、やり応えは十分。僕の場合、隣町のゲーセンで、小銭が許す限りやり込みました。



ココが魅力!! 現在の対戦格闘ゲームの原型ともいえる作品

自分が記憶しているなかで、最も古い格闘ゲームとして認識しているのが、この『イー・アル・カンフー』です。ガードこそありませんが、レバーとボタンによる技の使い分け、上段、中段、下段に分けられた打撃技。攻撃が当たるごとに減っていく体力ゲージの存在などなど、現在の対戦格闘ゲームに通ずる要素がたくさんあります。また、同じ外見のザコ敵がワラワラと出てくるのではなく、敵キャラ1人1人の個性がしっかりと確立されている部分も斬新でした。思わず口ずさんでしまうような、小気味いい中華風のBGMも◎。今でも歌えます（笑）。



30代編 思い出の1本！

アーケード

ファンタジーゾーン

稼動日 1986年
メーカー セガ　ジャンル STG

1986年は こんな時代でした

……主な出来事……
- 伊豆大島の三原山が大噴火
- チャレンジャー爆発事故
- チェルノブイリ原発事故
- 東北自動車道、全線開通
- ボディコンが流行
- 「プッツン」が流行語に

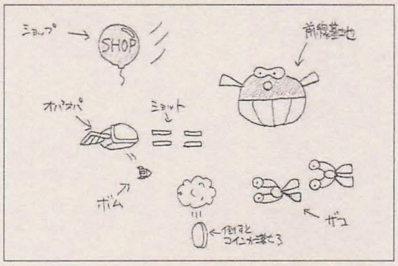
書いている人
五郎
1975年生（昭和50年生）



◀ゲーセン通い→ゲームライターという堕落した人生を送り続けて35年。こんな俺も今では立派な一児の父親です。

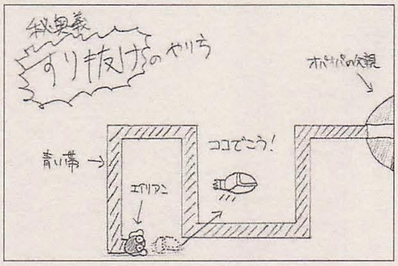
ココが魅力!! SHOPでパーツを買ってパワーアップするSTG

オパオパを操ってエイリアンに洗脳された父親を助けに行く異色のSTG。敵から手に入れたコインを使い、ショップでパーツを買ってショットやスピードを強化するという、A・RPGのようなシステムが特徴的だ。これまでプレイしてきたSTGはフィールドが自動的にスクロールするものばかりだったが、『ファンタジーゾーン』は自機が進む方向に合わせてスクロールの流れも切り替わる（左右方向のみ）。これが当時としては新鮮だった。そのほか、ボスラッシュや弾幕攻撃といった斬新な要素もあり、STG業界の革命的な作品ともいえるのでは？



ココが魅力!! ラスボスを倒す秘奥義「すり抜け」の発覚！

ラスボスは、当たり判定がある青い帯を残しながら飛んでくる敵を、1匹ずつ吐き出してくる。そして最後の6匹目は、自機を素早く追尾してくるうえに非常に固いのが特徴。まともに戦っても勝ち目はないので、当初は高威力のヘビーボムを駆使しながら、なんとか退治していた。そんなある日、学校の先輩が、青い帯に自機を重ねてすり抜けたうえ、6匹目の敵を自滅させるという仰天テクニックを披露したのだ。感動した俺は、すぐにその先輩にやり方を聞き、練習開始。この技を極めるために、学校をサボってまで店に通うこともあったなぁ。



俺にも言わせろ！『ポートピア連続殺人事件』

私はPC版をクリアをしていたため、ファミコンで発売される前から真犯人を知っていました。その後、友達がファミコン版を発売日と同時に購入したことを聞いたとき、私の心の中の悪魔が首をもたげ始めました。言いたい。「犯人は●●！」と。当時、中学生だった私はまだまだ子供。最初はガマンしていたのですが、結局犯人の名を言ってしまったのです。結果、その友達からは約1カ月間、ろくに口をきいてもらえず……。「口は災いのもと」。肝に命じた瞬間でした。（東京都　桜さん）



しまむら三太夫の
思い出コラム

『イー・アル・カンフー』から本格化したゲーム生活

『イー・アル・カンフー』の思い出

『イー・アル・カンフー』との出会いは隣町で

当時、僕が住んでいた家は、駅から自転車で20分くらいの閑静な住宅街にありました。いわゆる駄菓子屋ゲーセンも近所にありましたが、筐体の数が2台だけと少なく、入っているゲームは『プーヤン』や『ペンゴ』、エレメカの『ピカデリーサーカス』など、地味に古いタイトルばかり。楽しいゲームには違いないのですが、それでも何度も遊ぶうちに飽きてしまうわけです。こんな感じで飽和状態に陥った小学生達がとる行動は、ズバリ「遠征」。新たな刺激を求めて、友達と一緒に自転車で隣町のゲーセンまで行くことになりました。隣街のゲーセン事情に詳しい友達を先頭に、見知らぬ町並みを自転車で走っていきます。今思うとただの散歩レベルの外出ですが、当時は「見知らぬ町にいる」という事実自体が刺激的で、ワクワクしたものです。

さて、目的地であるゲーセンは、賑やかな駅前にありました。ゲーセンというよりは、オモチャ屋とゲームコーナーが合体した「駄菓子屋ゲーセンの亜種」みたいな店でした。オモチャ屋の脇に増設された、八畳くらいの小汚いトタンのプレハブ小屋の中から、さまざまなゲームの魅惑に満ちたSEやBGMが漏れ聞こえていました。プレハブ小屋には窓がなく、電灯も小さなものが1個ついているだけ。屋内に入ると、暗闇の中にゲーム画面の数々が浮かび上がっていました。当時、アニメ「銀河鉄道999」で人工頭脳が登場するシーンを見ると、この光景をよく思い出したものです（笑）。

ちなみにうろ覚えですが、このプレハブ小屋にあったゲームは、『イー・アル・カンフー』『クレイジークライマー』『スパルタンX』『ボンジャック』『忍者くん』『平安京エイリアン』『タイムパイロット』『クラッシュローラー』『バーガータイム』などです。どれも初めて遊ぶタイトルで、熱いゲームばかりでしたが、そのなかでも特に僕の心をつかんだのが『イー・アル・カンフー』だったのです。

なぜ僕が『イー・アル・カンフー』にハマったのか、その答えは簡単です。それは、当時ジャッキー・チェンブームが真っ盛りだったから。ジャッキー・チェンの映画がテレビで放送されれば、次の日の学校での話題は、その映画のことが中心になっていました。「ポッポッ！」と言いつつパンチを繰り出すカンフーごっこは、この年代なら誰でもやったことがあるのではないでしょうか？　この『イー・アル・カンフー』は、レバーとボタンによって技が変化するので、技の組み合わせでカンフー映画のように戦えるのが、子供心に燃えたのです。

その後、隣町までの道順を覚えた僕は、『イー・アル・カンフー』をプレイするために、学校から帰ると自転車で隣町まで通うようになりました。

痛みも忘れるほどに熱中したゲーム

『イー・アル・カンフー』初プレイから数週間がたった頃には、僕の腕前はかなり上がっていて、ラスボス手前のトンファー使いまでは、到達できるようになっていました。ある日、ついにトンファー使いを倒せる攻略パターンを発見し、「これでイケる！」と思った矢先、アクシデントが発生しました。あまりにボタンを連打しすぎていたのか、キックのボタンがポロリと取れてしまったのです。驚いてボタンがあったところを覗くと、くぼみの奥に細い棒が突き出ているのが見えました。試しにこの棒を親指で押してみると……「トーッ！」。おお、ちゃんとキックが出るじゃん！　取れたのはボタンのカバーだけで、ボタンの機能は生きている。僕は、このままプレイを続行することにしました。それから1時間くらいたった頃でしょうか、ついに憎きトンファー使いを倒すことに成功したのです。しかし、その喜びを味わう間もなく、右手の親指に鈍い痛みが走りました。ふと右手に目を向けると、なんと親指が血で真っ赤に染まっていたのです！　尖った棒を親指で押しているうちに、親指が傷つき流血していたのでした。さらにボタンのくぼみを覗いてみると、そこには血染めの棒が（笑）。僕が去ったあと、この筐体でプレイした人は、さぞかし驚いたことでしょうね（笑）。というか、今考えるとボタンが壊れたら素直に店員に言えばいいと思うのですが、そこは小学生。モノを壊すと怒られる、という固定観念があったのだと思います。何はともあれ、裂傷の痛みを忘れるほど熱中したゲームとして、『イー・アル・カンフー』はとりわけ印象深いゲームとなったというわけです。そういえば、「ゲームセンターあらし」の主人公も、ゲームのやりすぎで親指から出血してたっけ（笑）。

ちなみにラスボスである「ブルース」ですが（モデルはブルース・リーかな？）、ゲーム中では「BLUES」と表示されます。本来、ブルースのツヅリは「BRUCE」だと思うんですが、これって開発陣の単純なミスなんですかね？

俺的名場面

隣町のゲーセンが引き寄せた奇妙な縁

『スパルタンX』の4階のボス「妖術使い」は、頭に攻撃を受けると首だけがもげて落ち、その後、また首が生えてきます。この見た目がおもしろくて、わざと頭ばかり攻撃していたら、うしろで見ていた見知らぬ少年が、僕が倒せなくて困っていると思ったらしく「腹を攻撃しないと倒せないよ」と話しかけてきました。これがきっかけで、その少年とは今も友達。人生、何があるかわかりません。



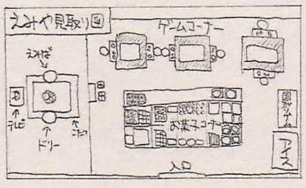
五郎の
思い出コラム

男達の聖地・駄菓子屋ゲーセンでの出来事

駄菓子屋ゲーセンの思い出

俺が通っていた駄菓子屋ゲーセン「えみや」の話

近所にある駄菓子屋ゲーセンは、1プレイ20円、2プレイ50円で遊ぶことができるため、小遣いが少なかった俺にとってファンタジーなゾーンだった（うまい）。そこの駄菓子屋ゲーセンは夫婦2人で経営していて、先輩達から「えみや」と呼ばれていた。オヤジは怒りやすい頑固者で、一方のおばちゃんはおしとやかで心優しいという、まさに漫画に出てきそうな駄菓子屋ゲーセンである。「えみや」という名前の由来は、古くから言い伝えられてきたのではっきりとしたことはわからないが、おそらくはおばちゃんが「えみば」と呼ばれていたことから、その一部をとったのだと思われる。しかし、もっと謎なのが、オヤジのあだ名が「ドリー」だったこと。どうみても日本人だったが、当時の俺にとってそんなことはかなりどうでもよかった。



金欠で困ったときは新台入荷が狙い目！

いきなりパチンコ屋の話が始まると勘違いされるような題名だが、そうではない。えみやでは、店の前に軽トラが止まっている＝新しいゲームが搬入されるという合図になっている。筐体の出し入れはすべて力仕事。えみばもドリーも一切手伝わないが、筐体を運んでいる業者のおっさんの手伝いをすると、なんともれなく2、3クレジットほどサービスしてくれるというルールがあった。新しいゲームをタダでプレイできるなんて、当時の俺からしてみればまさに夢のような特典である。金がないときは、えみばに新しいゲームが搬入される時期を聞いて、店で待機していたこともあった。もちろん、同じことを狙うライバルも数多くおり、入れてもらったクレジットが誰のものかも決まっていないため、

「俺のほうが手伝った！」
「絶対、俺のほうが疲れているから」
「バカ、俺なんて足ケガしてるのに手伝ったんだぜ！」

などと、不毛な口論が続くこともしばしば。ここで一番ついのが、先輩が筐体運びに交ざっていた場合。有無を言わさず先にプレイされ、最悪のケースではクレジットがすべて消費される。学校だけでなく、駄菓子屋ゲーセンでも権力を振るうとは、まったくもって恐ろしいことだ。

小銭を闇に飲み込む驚異の「えみやホール」

「店主には決まってあだ名が付く」「酢イカを食うと高確率で腹を壊す」といったように、どこの駄菓子屋ゲーセンにも、その店独自の伝統やハウスルールみたいなものがいくつか存在するものだ。えみやでは、上記のほかに「えみやホール」と呼ばれる亜空間が伝説となっていた。それはゲームコーナーの隅っこにある細い隙間のことで、そのエリアに小銭を落とすとまず見つからない。先輩達が言うには、落とした小銭は自動的にえみばの懐に入るから諦めたほうがいいとのこと。たしかに当時、いくら探しても落とした小銭が見つからないことが何度かあり、涙を飲んだ記憶がある。ただその一方で、落ちた小銭を先輩が足で踏んで隠していた場面を目撃したことも思い出した。今思うと、あれは低学年をだまして小銭を着服するための、巧みな話術だったのではないだろうか。



俺的名場面

担任の先生による補導からの逃走劇

小学生の頃は、ゲームコーナーへの出入りはたとえ親同伴でも禁止されていた。それを無視して楽しそうに遊ぶ俺達を妬んでいるのかわからないが、お菓子を買いに来る同級生の女子のなかには、担任の先生に俺達のことをチクる者も少なからずいた。とはいっても、学校では軽く注意される程度ですまされる。当然、いくら叱られようがまったくもって反省する気はなく、学校帰りにえみやへ通い続ける日々が続いていた。

そんなある日、チクリの常習犯である1人の女子が担任の先生を引き連れて、えみやに襲撃してきた。俺と友達はあせって隠れたが、狭い店の中では見つかるのも時間の問題。そんな俺達のピンチを悟ってくれたのが仏のえみば。救いの手を差し伸べ、俺達を裏口にかくまってくれた。あのとき、パニック状態に陥っていた友達が、手に持っていたカップ焼きそばを、なぜか洗濯機の中に隠していたのはいい思い出。今にして思えば、あのときのえみばの行動は、純粋に俺達へのやさしさだったのか、はたまた上客ともいえる俺達を失いたくなかっただけなのか……。今となっては知るよしもない。

ゲームの思い出を募集中！

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。なお、編集部で文章の一部を修正することがあります）
【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

P.80に登場しているみりんちゃん所属のディアステージ社長は、久保内さんとこのバイトだった!?

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。現在、モバゲー内アドベンチャーカテゴリ『恋コレ！』内で初ゲームシナリオ『春街ロンド』が公開中。超がんばって書いたよ！

■モーニング娘。オタクの生き様とAKB48

秋葉原に「毎日会えるアイドル」をキャッチフレーズに2005年にAKB48が誕生して、はや5年。当初はわりと空席が目立ち、ふらっと行けばすぐに入場できたAKB48劇場はいまや常時超満員御礼。メディア露出の多さも往年のモーニング娘。並みと、大きな盛り上がりを見せている。筆者はAKB48にハマってはいないので「スゲエなあ」と周りで盛り上がっているオタク友達を見ている状態だ。

思えば、筆者が上京してライターになったキッカケはモーニング娘。の大ファンになったことが大きく「もっと近くで娘。達を見つめていたいよう。そ、そんで市井紗耶香と結婚したいよう」という何とも切ない心理が炸裂、ほぼ家出状態で東京に出てきたのだ。

そのモーヲタ熱狂が冷めた後、「まだまだアイドルで俺は戦っていくぜ！」となった者達はBerryz工房やPerfume、そしてAKB48に流れていった。ある知り合いのオタクは千葉の職場で働きながら始発でAKB48劇場のチケット整理券をとるためにアキバへ。そして観戦するために夕方再びアキバ。観戦後も職場に戻り、働いて終電で帰宅し即始発でアキバという生活を毎日送っていた。3カ月後、秋葉原駅のホームで過労のため倒れるというアグレッシブな生き様をさらし、界隈のオタク仲間に衝撃を与えてたっけ……。

今回はそんな特殊かつ異様にアイドルオタクに理解がある筆者のもとに、知り合いからの紹介でアルバイトに入った女の子の話をしてみたい。

■あ、私、来月からアイドルをプロデュースする社長やるから。

彼女の名前は喪服ちゃんと言い、入社直後から不思議なオーラを放ちまくっていた。アイドルと握手することしか頭にない心優しい羊達には彼女の行動を止める術はなかった。仕事時間にBerryz工房の振付を練習されたら何も言えない……。

一番衝撃的だったのは、通勤してきた瞬間に猛然と各所に電話をかけまくり、「クリオネ、いりません？」と発言した事件。意味が飲み込めずに呆然とした。
「漁師の友達がオホーツク海で網漁をしてたら捕まえたらしいの」と電話で平然と言い、「で、家の冷蔵庫のガラス瓶に8匹くらい泳いでるの。なんか生きてる塩辛みたいでエグくてさあ……」と、また電話にかじりつき、交渉の結果、池袋の水族館に引き取られていった。一事が万事そんな調子で、スゴイデスネと見守るしかなかったのだが、バイトをやめる理由も唐突で、「私、20代前半のうちにメイド服着てみようと思って。若さの特権じゃん？」というもの。バイトを辞めても週に数回はご飯どきに現れていた彼女だが、メイド喫茶のアルバイトを始めて1カ月経つか経たないかのころ、おかわりを催促するついでに「そうだ、私、来週から社長になるから。で、メイドライブバー作るんだー」と。

もうまったく意味がわからず、「スゴイねえ」と諦めきった実家のお母さんのようにニコニコしていたら、ホントに秋葉原で「ディアステージ」というライブバーを開店。なぜかスクール水着を着た「スク水社長」としてあっという間に有名に。そりゃ社長がスクール水着だったら有名になるよ！　ディアステージは店員がライブを行いアイドルとしてもプロデュースするというコンセプトでファンを獲得。現在、喪服ちゃんはゾンビとおっぱいが大活躍する「学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD」のEDや、「とある魔術の禁書目録」のEDが決定したアニソン歌手・黒崎真音をデビューさせるわ、現在の若者代表として「朝まで生テレビ」に出演するなど、なんだかよくわからない大活躍をしており、あっさり筆者と立場が逆転。「あんた、料理そこそこだからウチの厨房にバイトで来ない？　時給1000円。ライターより稼げるんじゃない？」とリクルートされかけました！

また、つい先日も「私、喪服ちゃんから“もふく”ちゃんに改名したから。どうも字画が悪いらしくって！」と姓名判断にこだわる意外な乙女心も発揮。とりあえず字画より先に「喪服」という名前の縁起の悪さに気づけよと言いかけた口をグッとこらえた。なぜなら、アイドルオタクの筆者にはホンモノのアイドルっぽい生物には勝てないことがわかっているからだ。これからもよろしくね喪服改め“もふく”ちゃん！　抱き枕作ってくれたら買うよ！　もちろんダーツの的として！

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール 考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

「『ファイアーエムブレム』……シミュレーションゲームの系譜」

♪ファイアーエムブレム　手強いシミュレーション
勝ってくるぞと　勇ましく
危なくなったら　すたこら逃げろ
おごれる者は　ドツボにハマる

はい、懐かしいですねこのCMソング。というわけで今回のテーマは任天堂の大ヒットシリーズ『ファイアーエムブレム（以下、FE)』です！

初代『暗黒竜と光の剣』は1990年にファミコン用ROMカートリッジで発売された作品。当時はまったく耳慣れない「ロールプレイング・シミュレーション」というジャンル名が冠されていたように、『FE』は非常に画期的な特徴を持っていました。それについて語る前に、少し『FE』以前のゲームを振り返る必要があります。

本来、シミュレーションは「模擬実験」という意味。シミュレーションゲーム（以下、SLG）の起源は、実際にあった戦争や、実戦を想定した作戦・戦略・戦術を卓上で再現する「ウォーゲーム」と言われています。時を経るにつれて模擬という意味合いが薄れていき、コンピューターゲームとしてカジュアルに遊ばれるようになったのが現在のSLGです。

『FE』発売以前から有名だったSLGとして、現代の戦争をモチーフにしたPC用ソフト『大戦略』（システムソフト）が挙げられるでしょう。戦車、戦闘機などを計画的に生産運用して敵軍を打ち破るという内容で、今なお多くの固定ファンを得ている作品です。しかしとにかく硬派で本格的な内容であるがゆえにシステムはやや複雑で、子供にはかなり荷が重いゲームでした。

そこに登場したのが1988年発表の『ファミコンウォーズ』（任天堂）です。同じ現代を扱いながらも、四角いマス目で区切られた小振りなマップ、最小限に絞り込まれた兵器数、シンプルなシステム、わかりやすい戦闘アニメーションで、これまでターゲットにならなかった小学生にも広く門戸を開いた作品です。この特徴は後発の『FE』にも受け継がれています。

では、『ファミコンウォーズ』と『FE』の違いは何か？

それは『FE』のマップ上に配置されるユニット（駒）が、それぞれに名を持った個人だったことに集約されます。主人公のマルス王子、老騎士ジェイガン、傭兵のオグマとナバール……。それまでのSLGはユニットに名前などついていませんでした。名もない「歩兵」たち。兵器名である「戦車」「自走砲」「戦艦」。敵に撃破されて失われれば、自陣の拠点から新たなユニットを製造・移動させて前線に送り込むのみ。戦術もそれを見越して組み立てるものでした。

しかし『FE』は違います。ユニットの敗北はその人物の死を意味し、二度と復活することはないのです。顔グラフィックを持ち、個性豊かなセリフをしゃべり、同じ兵種であっても個人差のある成長を見せるユニット達。プレイヤーは皆、彼らに感情移入し、愛着を抱き、シンプルなマップで展開される戦闘を、映画のワンシーンのように脳裏に思い描きました。『ドラクエ』や『FF』でなじみ深い西洋ファンタジー風の世界観にしたのも絶妙で、前線までの補給ラインを意識することなく、自然と「僧侶の杖でライフを回復させる」という戦術に行き着くよう設計されています。友人との会話もこうです。「うちのナバールはオグマより強いよ」「序盤の回復役といえばリフだろ」「敵の黒騎士カミュが格好よかった」「シーダの説得がさー」etc...。ユニットは使い捨ての道具ではなく、生きた人間として語られるようになりました。『ファミコンウォーズ』で戦艦が沈んでも、そこに乗り込んでいた海兵達に思いを馳せるプレイヤーはまずいません。しかし『FE』のユニットは、戦力であると同時に個の生命を意識させる確かなキャラクターだったのです。この特徴はその後のSLGに多大な影響を与えることになります。『FE』はゲームの歴史に紛れもない金字塔を打ち立てました。システムの細部にあった不備もSFC版のリメイクによって完全に払拭され、より多くのファンを生み出すことになったのは皆さんがよくご存じのとおりです。

次号は今回の内容を踏まえつつ、新作『運命の輪』が発表された『タクティクスオウガ』を語ってみたいと思います。

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

第13回のアンケートテーマ

ゲームの作り手について

今回は、ゲームの作り手について質問しました。最近は発売会社だけではなく、クリエイターや開発会社にスポットが当てられることも多いですが、実際に購入の動機となることはあるのでしょうか？
(回答総数：216／アンケート調査期間：8月30日～9月6日)

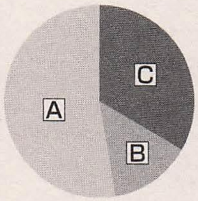
読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

Q1 ゲームの購入時に、どのクリエイターや開発会社が制作したのかをチェックしますか？

回答数

A	はい	114票
B	いいえ	30票
C	ゲームによって異なる	72票



約53%と過半数以上の回答者が、クリエイターや開発会社の名前が購入の動機になると回答している。ゲーム雑誌やホームページなどをこまめにチェックして、「この人（会社）が作っているのなら安心してプレイできる」などと考えられているようだ。クリエイターや開発会社の知名度によっては、その名前が販売本数に影響を与えることも多いかもしれない。では、実際にどのようなクリエイターや開発会社が人気を集めているのか、次からの質問を見てみよう。

Q2 好きなゲームクリエイターを3人までお答えください。

回答数

1位	小島秀夫	6位	新納一哉
2位	堀井雄二	7位	金子一馬
3位	宮本茂	8位	三上真司
4位	奈須きのこ	9位	志倉千代丸
5位	名越稔洋	10位	野村哲也

『METAL GEAR SOLID』シリーズなどを手がけた小島秀夫氏が、最も人気を集めた。2位には『ドラゴンクエスト』シリーズなどでおなじみの堀井雄二氏、3位には『マリオ』シリーズや『ゼルダの伝説』シリーズなど数々のヒット作を生んだ宮本茂氏がランクインした。票数で見ると、小島秀夫氏が頭一つ抜きん出ており、堀井雄二氏と宮本茂氏がほぼ同数となっている。いずれもゲームの好きなユーザーなら名を知らぬ人はいないといっても過言ではないくらいの有名人で、納得のベスト3といえよう。

4位の奈須きのこ氏は、『フェイト／エクストラ』などのシナリオを担当したクリエイターで、氏がシナリオを担当した作品は高い評価を得ている。5位の名越稔洋氏は『龍が如く』シリーズを手掛けて有名となったクリエイターで、その人物像も含めて話題となっている。

ここに掲載した10人以外にも、『バイオハザード2』や『BAYONETTA-ベヨネッタ』などを手掛けた神谷英樹氏、『ソニック』シリーズや『ファンタシースターオンライン』などを手掛けた中裕司氏、『バーチャファイター』シリーズなどを手掛けた鈴木裕氏、『ファイナルファンタジー』シリーズや『フロントミッション』シリーズをプロデュースした橋本真司氏など、数多くの人物があげられていた。

Q3 Q2でお答えいただいたクリエイターが好きな理由をお書きください。

1位の小島秀夫氏が好きな理由を抜き出してみると、「演出が素晴らしい」「シリアスさの中にも、そのゲームの世界観を壊さないギャグが入っているのが好み」「初めて『メタルギア』をプレイしたとき、"敵から隠れつつ進んでいく"という発想に感動して、それ以来ファンになった」などの意見があった。

2位の堀井雄二氏が好きな意見は、「ゲームの流行に流されないオリジナリティがある」「最初にファミコン版の『ポートピア連続殺人事件』をプレイしたとき、現実の日本を舞台にしたシナリオに引きこまれてしまいました」「『ドラゴンクエスト』シリーズはすべてプレイしています。堀井さんが書いたシナリオはもちろんですが、鳥山明さんが描いたキャラクターやすぎやまこういちさんが作曲した音楽など、すべてが合わさったことによる魅力が大きいですね」などがあった。

3位の宮本茂氏が好きな意見としては「『マリオ』シリーズの制作者として世界的に有名で、今でも開発者としての意欲が衰えていないところが素晴らしい」「ファミリーコンピュータ ディスクシステムで発売された『ゼルダの伝説』で、その操作感や音楽に衝撃を受けました」などがあげられていた。

そのほかでは「アイデアが豊富(名越稔洋氏)」「三上さんの手掛けたゲームは、何度もプレイしたくなるほど、やり込みがいがある（三上真司氏）」「特徴あるゲームを作っているから（新納一哉氏）」「世界を相手にしても十分に戦っていける魅力がある（金子一馬氏）」など、さまざまな意見が寄せられた。

Q4 好きな開発会社を3つまでお答えください。

回答数

1位	アトラス	6位	コナミ
2位	スティング	7位	セガ
3位	カプコン	8位	トレジャー
4位	スクウェア・エニックス	9位	プラチナゲームズ
5位	バンダイナムコゲームス	10位	日本一ソフトウェア

続いて好きな開発会社について聞いてみると、『真・女神転生』シリーズ、『ペルソナ』シリーズなどを手掛けたアトラスが1位となった。票数を見てみると、2位以下とはかなりの差をつけている。2位には『ブレイズ・ユニオン』や『バロック』などを手掛けたスティング、3位には『モンスターハンター』シリーズや『戦国BASARA』シリーズなどを手掛けたカプコン、4位は『ドラゴンクエスト』シリーズや『ファイナルファンタジー』シリーズでおなじみのスクウェア・エニックス、5位には『ゴッドイーター』や『鉄拳』シリーズなどを手掛けているバンダイナムコゲームスがランクインした。票数としては、2位から5位までの差はあまりなかった。

また11位以降は、好きなゲームクリエイターと同じように、インテリジェントシステムズ、ヴァニラウェア、ガスト、フロム・ソフトウェア、モノリスソフト、任天堂など、有名無名問わず多くの開発会社の名前があげられた。

Q5 Q4でお答えいただいた開発会社が好きな理由をお書きください。

1位のアトラスが好きな理由をあげてみると、「オリジナルな作品においても、丁寧な作りが光っている。安定感も抜群です」「世界観がよくできているゲームが多い」「いつのまにかゲームの世界に引き込まれてしまう。今冬発売予定の『キャサリン』も楽しみで仕方ありません」などがあった。

2位のスティングについては「大学生のころにセガサターンで発売されたバロックをプレイしたところ、暗い世界観にとても魅力を感じました。最近、プレイステーションストアのゲームアーカイブスでも発売されていることを知り、思わず購入してしまいました」「『ユグドラ・ユニオン』の、タクティクスカードを使用したシステムがおもしろかった。もちろん『ブレイズ・ユニオン』も発売日に買いました」などの意見があった。

3位のカプコンへの意見は「ACTゲームでカプコンは外せない。プレイすると流石といえるタイトルばかりだと思います」「さまざまなジャンルで大ヒット作が生まれるのは素晴らしい」などがあった。

そのほか「他社にはない、新しいアイデアのゲームに挑戦している（セガ)」、「クリアしがいのあるゲームが多い(フロム・ソフトウェア)」など、多数の意見が寄せられた。

Q6 ゲームクリエイターや開発会社に関する意見はありますか？

ゲームクリエイターや開発会社への要望、聞いてみたいことなどを自由に書いてもらった。要望としては、「安易なリメイクはおもしろくなくなってしまうことも多いのでやめてほしい」「開発費の高騰でチャレンジ精神にあふれた斬新なゲームが昔よりも少ないし、良質な海外タイトルに押されている現状もある。それでも日本のゲームクリエイターの奮起には期待しています。なぜなら、その昔に世界を驚かせたようなゲームは、日本のクリエイターが手掛けたからです」などがあった。

また聞いてみたいこととしては「どのように育って、その結果このような感性が生まれた、といった個人の歴史を紐解くような話を聞いてみたい。サクセスストーリーや苦労話は共感したり、モチベーションが上がったりする」「開発費は上がっていく一方だと思うが、黒字になっているゲームは何本くらいあるのだろうか」などがあげられた。

ちなみにゲームクリエイターに聞いてみたいことについて統計を取ってみると「制作にあたっての苦労話」が最も多かった。次いで「ゲームを制作することになった経緯」「今後作ってみたいゲーム」「キャラクター設定やストーリー設定などの詳細」「オススメの攻略法」「プライベートなこと」の順となった。

個性と独創性が人気の理由？

一部の個人制作作品を除けば、そのほとんどが数多くのスタッフの手によって制作されているコンピュータゲーム。そのなかで注目される個人のクリエイターは、たいていプロデューサーやディレクター、デザイナー、シナリオライターであることが多いですが、彼らに共通するのは作品コンセプト・物語性・ゲーム性・映像表現などにおいて、ほかにない独自の世界を確立していること。今回のアンケート結果を見ても、それは如実に表れているといえるでしょう。なかでもゲームの多くの要素において「小島監督節」を確立している小島秀夫氏が1位なのもうなずけます。また開発会社については、人気作を輩出している開発兼販売会社がアンケート上位を占める一方で、スティングやトレジャー、プラチナゲームズといった個性的な開発会社の名前も。いずれにせよ、さまざまなハード・ジャンルにおける独自性がこれまで以上に求められるなか、今後は個々のクリエイター・開発会社への注目度がさらに増してきそうな気がします。

（電撃ゲームス編集長／千木良章）

次回のアンケートは？ 次回のWebアンケートのテーマは「東京ゲームショウ2010」についてです。会場で発表されたタイトルやトピックスなどについて聞かせてください。アンケートは電撃オンライン（http://news.dengeki.com/）上で、9月下旬～10月上旬にかけて公開いたしますので、よろしくお願いします。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.13

右のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.179を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1 ⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生 ⑨大学・大学院生 ⑩予備校生・浪人 ⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中 ⑭主婦 ⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知 ②書店 ③電撃オンライン ④その他のインターネット ⑤イベント ⑥街頭広告などの宣伝物 ⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。
①絶対に買う ②おそらく買う ③まだわからない ④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい ②よい ③ふつう ④悪い ⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる ②少し高い ③ふつう ④ちょっとお得 ⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお書きください。
①電撃PlayStation ②デンゲキニンテンドーDS ③電撃アーケードゲーム ④電撃応王 ⑤電撃Girl's Style ⑥電撃G'sマガジン ⑦週刊ファミ通 ⑧ファミ通Xbox 360 ⑨ファミ通DS+Wii ⑩ファミ通WaveDVD ⑪月刊アルカディア ⑫ゲーマガ ⑬Vジャンプ ⑭ゲームジャパン ⑮NINTENDO DREAM ⑯週刊アスキー ⑰その他（雑誌名でお答えください）

12 今号の特集「ファイナルファンタジーXIV START UP GUIDE」はいかがでしたか？
①すごくおもしろかった ②おもしろかった ③ふつう ④あまりおもしろくなかった ⑤つまらなかった

13 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

14 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介しているタイトルの数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録

15 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16 **15**で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している ②接続していない

17 持っているハードの中で最もプレイしているものは何ですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む） ②Wii ③プレイステーション3 ④プレイステーション2 ⑤PSP ⑥Xbox 360 ⑦iPod touch もしくはiPhone ⑧パソコン ⑨携帯電話 ⑩その他

18 **17**で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

19 **17**で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

20 アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている ②ときどきプレイしている ③プレイしていない

21 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23 **22**のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友達の情報 ⑧インターネットの情報 ⑨その他

24 **22**のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしていない ⑥インターネットの情報 ⑦その他

25 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.278-281の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26 ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？
①新作情報 ②攻略情報 ③新作と攻略の両方の情報 ④情報を得ていない ⑤インターネットを使わない

27 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28 ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？
①ある ②ない

29 **28**で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。
①ダウンロードタイトル ②オンラインゲーム ③ゲームのオンライン要素 ④ハードごとのオンラインサービス ⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴 ⑥カスタムテーマ・壁紙 ⑦一般的なインターネットコンテンツ ⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】田中弘道氏
②【特集】ファイナルファンタジーXIV START UP GUIDE
③【企画】OshoのPCゲット大作戦
④【特集】タクティクスオウガ 運命の輪
⑤【特集】SQUARE ENIX Re:birth
⑥【特集】ガン★ロコ
⑦【企画】極みの境地から見えたこと
⑧【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 3rd
⑨【電撃モンハン組合】モンスターハンター3（トライ）
⑩【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 2nd G
⑪【電撃モンハン組合】モンスターハンター情報局
⑫【電撃モンハン組合】狩られ道亜種
⑬【連載】フロントミッション エボルヴ
⑭【連載】Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ
⑮【企画】『テイルズ オブ』を造るヒト。
⑯【NO GAME,NO LIFE】METROID Other M（メトロイド アザーエム）
⑰【今遊べる】ドラゴンネスト
⑱【今遊べる】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
⑲【今遊べる】撃たれ道
⑳【今遊べる】Halo: Reach
㉑【今遊べる】ファイナルファンタジーXI
㉒【今遊べる】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
㉓【NO GAME,NO LIFE】ゼノブレイド
㉔【もうすぐ】大神伝 ～小さき太陽～
㉕【もうすぐ】デッドライジング2
㉖【もうすぐ】ロード オブ アルカナ
㉗【もうすぐ】東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～
㉘【もうすぐ】RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）
㉙【もうすぐ】メダル オブ オナー
㉚【もうすぐ】英雄伝説 零の軌跡
㉛【もうすぐ】ドラゴンボール タッグバーサス
㉜【もうすぐ】劇場版マクロスF ～イツワリノウタヒメ～ Hybrid Pack
㉝【もうすぐ】けいおん！ 放課後ライブ!!
㉞【もうすぐ】QUANTUM THEORY（クウォンタム セオリー）
㉟【連載】Pの奇蹟
㊱【企画】キャサリン
㊲【連載】カラーほうる
㊳【連載】初台ゲームほうる
㊴【連載】もぐら商事
㊵【連載】ゲエム懐古録
㊶【連載】ゲームス×コラムス
㊷【連載】ユーザーWebアンケート
㊸【付録】うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～ 特製しおり
㊹【まだ先】サガ3 時空の覇者 Shadow or Light
㊺【まだ先】アイドルマスター2
㊻【まだ先】ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
㊼【まだ先】龍が如く OF THE END
㊽【まだ先】逆転検事2
㊾【まだ先】Fallout: New Vegas
㊿【まだ先】俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
(51)【まだ先】つくものがたり
(52)【まだ先】魔人と失われた王国
(53)【まだ先】ゴッドイーター バースト
(54)【まだ先】スーパーロボット大戦L
(55)【まだ先】ラジアントヒストリア
(56)【まだ先】アサシンクリード ブラザーフッド
(57)【まだ先】ガンダム無双3
(58)【まだ先】キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ
(59)【まだ先】リトルビッグプラネット2
(60)【まだ先】体で答える新しい脳トレ
(61)【まだ先】エースコンバット アサルト・ホライゾン
(62)【まだ先】みんなで冒険！ ファミリートレーナー
(63)【まだ先】ドラゴンボール レイジングブラスト2
(64)【まだ先】戦国姫2嵐/炎～百華、戦乱辰風の如く～
(65)【企画】ゲーム攻略本の過去・現在・未来
(66)【連載】無双列伝
(67)【連載】GUNDAM MANIAX
(68)【連載】諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
(69)【連載】乙女的ゲームス白書
(70)【企画】アルケミスト 新作タイトルSCOOP
(71)【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
(72)【連載】DRF 電撃レーシングファクトリー
(73)【News Folder】ホットトピックス
(74)【News Folder】iPhone/iPod touch
(75)【News Folder】ケータイ
(76)【News Folder】Xbox LIVEアーケード
(77)【News Folder】PlayStation Network
(78)【News Folder】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
(79)【News Folder】電撃PCゲームス
(80)【News Folder】プライスレスゲームガイド
(81)【News Folder】電撃ARCADEゲームス
(82)【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
(83)【News Folder】ランキング
(84)【News Folder】レビュー
(85)【連載】ロスト プラネット バウンドレイブン
(86)【電撃ゲームスPUSH!】ポケットモンスターブラック・ホワイト

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.13 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。対応機種が複数ある場合は、アンケートハガキの自由欄に欲しいほうの機種をご記入ください。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただく予定です。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

締切 10月14日 消印有効

1 『フロントミッション エボルヴ』
（スクウェア・エニックス） PS3 Xbox 360

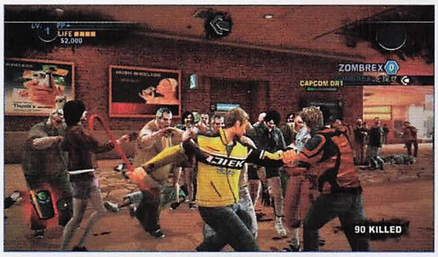


S・RPGだったこれまでのシリーズ作品とは異なり、プレイヤーがヴァンツァーを操作して戦う、ロボットアクションSTG。

このゲームの関連ページ P.84、277

3名

2 『デッドライジング2』
（カプコン） PS3 Xbox 360



ゾンビが溢れかえってしまった街中で、そこらじゅうにあるモノを利用して生き抜いていくゾンビパラダイスACT。

このゲームの関連ページ P.132、277

3名

3 『Halo: Reach』
（マイクロソフト） Xbox 360



これまでに発売された『Halo』3部作の前日譚となり、人類が持つ戦力のほとんどを失った惑星リーチでの戦いを描く。

このゲームの関連ページ P.118

3名

4 『大神伝 ～小さき太陽～』
（カプコン） DS



前作の主人公である「アマテラス」の息子「チビテラス」を操作して、ナカツクニに再び訪れた危機を救うA・AVG。

このゲームの関連ページ P.126、276

3名

5 『ポケットモンスター ブラック・ホワイト』
（ポケモン） DS



4年ぶりのシリーズ完全新作が登場。Webと連動して楽しめる「ポケモングローバルリンク」などの新機能が満載だ。

このゲームの関連ページ P.322、275

3名

6 『英雄伝説 零の軌跡』
（日本ファルコム） PSP



数多くのユーザーを魅了したRPG『空の軌跡』シリーズの続編。ドラマチックな物語と、やり込み要素満載のシステムは本作でも健在だ！

このゲームの関連ページ P.152、276

3名

7 『クロヒョウ 龍が如く新章』
（セガ） PSP



『龍が如く』シリーズとしては初のPSP作品となる本作。シリーズおなじみのカラオケやバッティングセンターなどのプレイスポットも登場。

このゲームの関連ページ P.277

3名

8 「ファイナルファンタジーXIV エオルゼア オフィシャルスターティングガイド」
（スクウェア・エニックス）



9月30日に発売される公式スターティングガイドを3名様にプレゼント！ キャラクターカスタマイズに便利な詳細カタログのほか、クラス紹介や都市国家と周辺地域のマップなど、冒険に役立つ情報を網羅している。

このゲームの関連ページ P.12

3名

電撃ゲームスVol.11 プレゼント当選者（敬称略）

1. 『戦国BASARA3』 東京都 渡辺雅史(PS3)／神奈川県 引田浩二(PS3)／福岡県 新飼隼人(Wii)
2. 『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)』 北海道 渡部清美／千葉県 安楽政和／福岡県 光行明史
3. 『初音ミク -Project DIVA- 2nd』 埼玉県 加藤瑛里／岩手県 今野詠稀／愛媛県 宇都宮理恵
4. スマイレージ直筆サイン入り「チェキ」 和田彩花：兵庫県 藤原章伴／前田憂佳：大分県 戸上純／福田花音：富山県 中島文夫／小川紗季：和歌山県 中山宏俊
5. スマイレージ直筆サイン入り「RG RX-78-2 ガンダム 1/144スケール」 宮崎県 菊池洋
6. デジタルフォトフレーム「JF-DPF315K」 茨城県 松浦瑞佳
7. 浴室用スピーカー「お風呂まるごとスピーカー」 北海道 岩田真和
8. iPad用シリコンケース「OZAKI iCoat IC835B」 山口県 石川翔子

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。

三次選考通過＆最終選考候補作品発表！

第17回電撃大賞 電撃小説大賞／電撃イラスト大賞

電撃小説大賞 三次選考通過 59作品

応募総数4842作品（長編=3181／短編=1661）

天野星字	僕の為の少女
五月雨拳人	死告人　阿多羅紫紋
浅葉なつ	魚眼レンズ
一田和樹	本屋史郎
和ケ原聡司	魔王城は六畳一間！
直井章	並木向かいのカーサ
綿廣行	ブラック工業の解散！
中維	探偵失格 大脳界曼陀羅『愛ト謂ウ病悪ノ罹患、故ニ我々ハ人ヲ殺ス』
岩関多歌雪	ソラの星～予知猫の哀れな末路と机上の空論～
朽葉屋	おちゃらけ！
姫川いさら	キッス・ガール！
とびきたつや	ガイコツ撫子
じぇんじぇん	関東復興庁除霊局／自走式人形お春改
篠崎玲	ナナシの僕とヤガリの少女
蒼隼大	BLADE＆BULLETS～死神たちの茶番劇
西嶋信義	鳳凰院暁鐘譚歌
仲町六絵	典医の女房
鶴谷国男	親友は今日も笑う
兎月山羊	アンチリテラルの数学
ろん本山	Under The Ear
芥目茶古	君と屋上とスケッチブック
スイ	素晴らしきこの世界
花ヶ崎ゆう	神の眼
保篠陽	赤い道化と逆さまの少女
蝉川タカマル	青春ラリアット!!
加賀秀	エレミア博物誌
木地翔太	びぃえる！
宇佐美文香	にわとりたまご
凪市有李	古書店の秘密
巻仁志	迷宮入り探偵五十音姉妹の推理草子ゆげ補正殺人事件
正道遠理	月詠黒兎の覚醒ノート
秋目人	騙王
徳山竹ノ穂	セイヴィア～亡国の空軍将校～
実真房しとみ	命の親
澁谷洋平	汝、ジャズ（J's）が為に踊れ
形代小祈	フジャーマ
立川ねはん	雨の日のアイリス
赤羽太郎	放火少女の夢騒がし
越智雄大	ツィノーナ・ガレールー冷たい体ー
鷲宮だいじん	合コンに行ったらとんでもないことが起こりました
今福素身	十六番目の廻廊
奇山寄影	嘘吐き真突き
木崎咲季	天上の音楽
幸村ゆう	殺生姫をたずねて
天羽伊吹清	シースルー！？
入江九夜鳥	王者タカフミJ・K・P!!
H・カズユキ	月光戯話～The parade of fools～
近江泉美	青空かなた！
三崎冬生	アイボリーブラックの進撃
二丸修一	ギフテッド
小瀬洋一	風切りのルーチェ
中田明	肺魚陸に上がる
波乃歌	回る回る運命の輪回る
九丘望	弱虫な狼の話＃第一三七三改訂版
広沢サカキ	アイドライジング！
藤原平城	魔都の姫と宝石箱の妖精
まる太	ダンボールに入った吸血鬼を拾得した懸案について
若狭拓海	死体に花を咲かせましょう
多宇部貞人	シロクロネクロ

電撃小説大賞 最終選考候補 11作品

応募総数4842作品（長編=3181／短編=1661）

浅葉なつ	魚眼レンズ
和ケ原聡司	魔王城は六畳一間！
朽葉屋	おちゃらけ！
仲町六絵	典医の女房
兎月山羊	アンチリテラルの数学
蝉川タカマル	青春ラリアット!!
天羽伊吹清	シースルー!?
中田明	肺魚陸に上がる
広沢サカキ	アイドライジング！
まる太	ダンボールに入った吸血鬼を拾得した懸案について
多宇部貞人	シロクロネクロ

電撃イラスト大賞 最終選考候補 6作品

応募総数 562作品

真早　富岡二郎　村松加奈子　梨々子　南波采江　割樫カト

「まだ先」だけど気になるゲーム
―10月15日以降発売―

CONTENTS



プロデューサー　三浦宏之氏に聞く
『サガ3』再構築の軌跡

19年の時を経て再誕したDS版『サガ3』。GB版からなるべく変えずにリメイクした『サガ2』に対し、『サガ3』は新作といっていいほどに再構築され、生まれ変わっている。開発の中心に立つ三浦プロデューサーにインタビューを行い、開発の経緯や作品に対する意気込みをお聞きした。



DS版『サガ3』プロデューサー
三浦宏之

DS版『サガ2』リメイクの仕掛け人で『サガ3』も引き続きプロデューサーを務める。代表作はワンダースワン版『魔界塔士 サ・ガ』など。

サガ3時空の覇者™ Shadow or Light

ファンが望む『サガ』らしさを追求し、『サガ3』は進化を遂げて生まれ変わる

GB版の『時空の覇者 サ・ガ3完結編』は、文字通りGB版『サ・ガ』シリーズの最後を飾る作品として登場した。プレイした人全員がエンディングまでたどり着けるようにというコンセプトのもと、オーソドックスで遊びやすいシステムに変更されたが、それゆえ『サガ』ファンからは賛否両論が巻き起こった。あれから19年。『サガ』らしいシステムで『サガ3』を遊びたいというファンの声に応え、大幅な再構築をほどこしてDSで登場する。『サガ3』が一体どのように生まれ変わったのか、そのポイントを探っていこう。



▲新たなシステムや表現を取り入れて進化。ワールドマップの移動は、場所を選択する方式となった。

PLAY BACK
遊びやすいオーソドックスなシステムを取り入れたGB版『サ・ガ』最終作



1991年12月13日に発売された、GB版『サ・ガ』シリーズの完結編となる作品。世界観や変身など、『サガ』らしい要素を残しつつ、経験値によるレベルアップ方式など、オーソドックスなシステムを採用。また、フィールドでジャンプ移動ができるといった独特の要素もあったが、『サ・ガ』シリーズのなかでは難易度が低めで、遊びやすい作品だった。



▶ステスロスに乗って冒険。タイムワープやフィールドでの移動手段として欠かせない。



◀GB版『サ・ガ2』までのバトルシステムを一新し、遊びやすい形に。

シリーズを続けたいという思いが新たな『サガ』を生み出す原動力に

──DS版『サガ2』に続いて『サガ』シリーズの開発に参加している三浦さんですが、今回の『サガ3』ではどのような部分を担当しているのでしょうか。

三浦氏（以下、敬称略）　『サガ2』のときはプロデューサーとディレクターを兼任してましたが、今回はプロデューサーに集中して、ディレクターはほかの方にお願いして分業しています。仕事の内容としては、「こういうゲームにしていきましょう」という内容面まで踏み込んだ大きな方針を決めて、それをディレクターと一緒に考える、もしくは自分が考えたものをディレクターに伝えるようなポジションですね。

──数あるシリーズ作品のなかから、『サ・ガ3』を選んだ理由を教えてください。

三浦　『サガ2』を終えたときに、単発で終わるのではなくシリーズ自体をしっかり続けていきたいという気持ちがあったのが第一ですね。『サガ フロンティア2』以降は、次の作品までの間隔があいてしまっているのですが、自分としては『サガ』シリーズをコンスタントに出したいという気持ちがあるんですよ。「忘れないで」という感じで（笑）。それと、オリジナル版の『サ・ガ3』は、よくも悪くも『サガ』シリーズとしては異色の存在でして、それが好きな方もいる一方で、「何か違う」と感じていたユーザーも少なからずいたと思うんです。個人的にも、『サガ』らしさを追求しながら『サ・ガ3』を完全に作り直したら、一体どんなゲームになるんだろうという興味もありました。そういう意味でも『サ・ガ3』は、『サガ2』の開発経験を一番生かせる作品なのかなと思っています。

──再構築の対象として、例えば初代『魔界塔士 サ・ガ』を選ぶといった可能性もあったのでしょうか。

三浦　それも考えましたが、ワンダースワンで一度リメイクしているので、まずは今までまったく触れられていない『サ・ガ3』をやったほうがいいかなと。もし機会があれば、以前とはまったく別の形で『魔界塔士 サ・ガ』を作り直すことになるでしょうね。

──今回の再構築のためにオリジナル版『サ・ガ3』を遊び直したそうですが、その際の印象は？

三浦　『サガ』シリーズといえば「過酷」というイメージがあるんですけど（笑）、『サ・ガ3』はオーソドックスなRPGに近い作りで、マイルドな感じがしました。これはこれでおもしろいんですが、従来の『サガ』ファンからすると、少し物足りないと感じる人も多いだろうという気がしました。今回の再構築では、そういう「物足りなさ」の根源を見直して『サガ』らしさを感じられるような作品を目指しています。

──開発にあたって、一番こだわっている、または力を入れている部分を教えてください。

三浦　『サガ2』のときは、オリジナル版のプレイ感覚を「いかに忠実に再現するか」というところに力を注ぎましたが、『サガ3』では「いかに変えるか」というところに力を注いでいます。『サ・ガ3』のストーリーや世界設定はそのままにしながら、バトルシステムやマップの移動方法などを作り直しているといった感じです。メインのシナリオは残しつつ、ボリュームアップさせています。完全新作を作るようなスタンスで、『サガ』らしさを感じられる要素を盛り込んだゲームに、再構築しているところです。

世界観やシステムなど『サガ3』の見どころを探る

──ここからはゲームの内容面についてお聞きしていきます。まずはシナリオの注目点を教えてください。

三浦　わかりやすくいうと、時間を行き来して楽しむ話です。『サガ』シリーズがタイムトラベルを題材にするとこうなるんだ、というドラマやシステムを入れているので、そこを楽しんでもらいたいですね。

──シナリオのノリはシリアスな感じですか？

三浦　基本的にはシリアス系ですね。『サガ3』のメインシナリオは、「未来はもう滅びるしかない」という感じで、根底にあるテーマが重いんですよね。そのなかにもコミカルな部分やシュールな部分もあったりしますけど。ちなみに、オリジナル版同様、村人が奇病で半魚人になっていくというダークなイベントがあるんですが、今回は半魚人のデザインとあいまって、かなりインパクトが強いものになっていますよ（笑）。

──メインシナリオ自体は、オリジナル版と同じ流れになるのでしょうか。

三浦　基本的なストーリーラインは変えていませんが、仕掛けはいろいろと用意しています。そもそもオリジナル版は主人公達の会話シーンがほとんどなかったのですが、本作ではそこをきちんと描写しているので、

時を超え動き出す『サガ3』の鼓動─

サガ3時空の覇者 Shadow or Light		
今冬発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	RPG（冒険）
	メーカー	スクウェア・エニックス（戦略）
	備考	プレイ人数:1～2人（育成）

GB版『サ・ガ』シリーズの最後を飾る作品として登場した、『時空の覇者 サ・ガ3完結編』が、より『サガ』らしさを前面に押し出した形で甦る！　開発者インタビューを交えながら、気になるゲーム内容に迫っていこう。

STORY ストーリー　滅びゆく未来を救うため時空を超える壮大な冒険が始まる

はるか昔、世界の創造神「ソール」は、戦闘機ステスロスの力で異次元の神々を撃退し、封印した。それから長い平和が続いたが、あるとき突然、世界の上空に巨大な水がめが出現。それは大量の水と魔物を流し続け、大地は海の底へ沈もうとしていた。そんな滅びつつある未来の世界を救うため、デューン、ポルナレフ、ミルフィーの3人が過去の世界に送り込まれる。歴史を変えて未来を救うため、過去・現在・未来と時空を超える壮大な冒険が幕を開ける。



◀水がめの影響で、陸地の大半が水没。デューン達は滅びの危機にある未来を救えるのだろうか？

CHECK　ソール神が作った時空を超える戦闘機ステスロス

異次元の神々との争いの際にソール神が使用したとされる伝説の戦闘機。その戦いののち、パーツは分解されて世界各地に隠され、戦闘機本体は神殿に封印された。デューン達の目的はまずはステスロスの機能を回復させることにある。



◀最初は移動すらできないが、パーツを集めることで本来の機能をとり戻していく。

滅びの危機に立ち向かう者達



デューン　本作の主人公で、熱い心を持つ人間の少年。滅びの危機にある未来を救うため、旅立つ決意をする。
「決まっている　おれ達は未来を救うんだ！」

シリュー　現在世界に住む人間の少女。仲間を見守るために、デューンが旅立つ日に、自ら志願して冒険に同行する。
「…だから、みんな無事に帰ってきてね……」

ポルナレフ　エスパーの少年。思ったことは即実行するタイプ。行動力で突き進んでゆく、積極的な少年。
「野郎なら　オレ達が倒したぜ？」

ミルフィー　エスパーの少女。仲間のなかでは、一番思慮深い性格。短い言葉のなかに、思いを込めて話をする少女。
「過去に戻ったら　たくさん遊んであげるから」

シナリオのボリュームは増えています。また、新キャラクターが登場することもあり、そのぶんのイベントも増えてますね。それから、「シナリオ・シンクロ・システム」や選択肢による影響も大きいです。本作にはタイムトラベルができるという設定があり、選択肢で選んだ行動によって、過去や未来が変わることもあります。自分にとって『サガ』らしさとは、こういった選択肢が意味を持つゲームだと思っているので、その部分には力を入れていますね。かなり遊びがいがあるゲームになっていると思いますよ

――4人のメインキャラクターのデザインや性格づけなどは、どのように考えていったのでしょうか。

三浦　もとのイラストのイメージを広げるという形ですね。容姿から直感的に想像できる性格やキャラクター性は大事だと思うので、見た目を軸にして設定を考えていった部分は多いです。主人公であるデューンはオリジナル版でもセリフが多かったので、それを軸にまずデューンの設定を練り直しつつ、新たにシリュー達の関係性や性格づけを考えていきました。

――キャラクターデザイン的にはオリジナル版から大きく変わっていますが、そういった部分も新たに考え直していったのでしょうか。

三浦　オリジナル版の再現ではなく、あらためて考え直した形ですね。とはいえ、オリジナルの要素はちゃんとおさえたほうがいいと思ったので、オリジナル版で熱血ヒーロー風にデザインされていたデューンにはそのテイストを残すなど、オリジナルのデザインから感じる要素は残すようにしています。ちなみに今回は、種族が変化してもキャラクターごとの特徴を出すようにしています。イメージカラーもちゃんと決めて、それぞれにシンボルマークを設定しているんですよ。具体的にはデューンなら矢印、シリューならハート、ボルナレフなら十字、ミルフィーなら星ですね。種族が変わってキャラクターが誰だかわからなくなると、そのキャラクターを使ってプレイしているという感覚がなくなるので、変身してもキャラクターの特徴がしっかり残るようなデザインを意識しました。

――オリジナル版の敵キャラクターは、歌舞伎役者みたいなものなど、かなりユニークなデザインが多かったのですが、今回のデザインはいかがでしょうか。

三浦　敵キャラクターについては、時代性などの問題もあるので一新しました。デザイン的な問題もありますが、肉を食べたときの変身に関するバランス調整やルール作りの問題もありますので、『サガ2』の際に構築したモンスターのデザインや変身ルールの流れを汲む形で調整をしています。

――ステスロスのデザインが変わっていますが、どんなコンセプトでデザインをしたのでしょうか。

三浦　僕が開発チームに出したオーダーは、「フォルムと色はオリジナルを意識したものにしつつ、それでいて新しさを追求してほしい」ということです。最初は別の色やカラフルなものなど、いろいろな案を出してもらったんですが、もとの色を大事にしたいと思って黒を基調にしました。もともとオリジナル版はGBなので、画面はモノクロなんですけど（笑）、イメージ的にはやっぱり黒かなと。

――ここからはシステムについてお聞きします。今回はとにかくバトルシステムがおもしろそうなんですが、最初からここまで変えようと考えていたんですか？

三浦　そうですね。大前提として、バトルや成長に関する部分を変えることが『サガ』らしさにつながると思いましたので。レベルアップ方式をやめて、バトル中にリアルタイムでキャラクターを成長させるというシステムは、早い段階から決まっていました。

――バトルシステムで力を入れている部分は？

三浦　『サガ2』のときは、「たくさんの敵をいかに早く蹴散らすか」というテーマで作りましたが、今回は「いかに効率のいい順番で敵を倒していくか」という遊び方を意識しています。おなじみの連携システムについても、このテーマにそった形で盛り込んでいます。あと、前回は数で勝負してましたが、今回は大きさで勝負したいということで、巨大な敵も出現したり、巨大な肉が出現したりします（笑）。実は、敵のサイズがゲーム中に影響することもあるんですよ。このあたりの遊び方については、バトル中の画面の右下に表示されているマークに秘密が隠されています。詳細は続報に期待してください。

――バトルシステムについては、タイムズ・ギアという新システムも気になります。これは、どのような経緯や流れで作られたのでしょうか。

三浦　『サガ3』は過去・現在・未来と時間を行き来する物語なので、「時間を意識した遊び方」を盛り込みたいと思いました。それを出発点に生まれたのがタイムズ・ギアです。これは『サガ2』のときも意識していたことですが、シナリオだけ、バトルだけと、片方だけに影響するのではなくて、「バトルとシナリオのどちらにも影響する」というシステムにしたかったので、今回もその流れで考えていきました。具体的には、バトル中の行動でギアポイントが増減して、それがシナリオにも影響する仕組みですね。基本的にはプラスの数値のほうがメリットがあるのですが、マイナスになっている場合にしか発生しないイベントや選択肢もあります。バトル中は過去・現在・未来といった形でタイムズ・ギアを使えるのですが、気軽に使える場合もあれば、ここぞというときの切り札になる場合もありますね。まだ詳しいことは言えませんが、その使い分けは重要になりますし、シナリオとの関係性も深いです。ちなみに『サガ2』では、特殊なイベントの発生条件がわかりにくい部分があったんですが、今回はもうちょっと「これをやるとこういうことが起こるのかな」と予測できる仕組みを考えています。



◀画面右下のマークに注目。効率よく敵を倒すことで、何かが起こるようだ。敵のサイズも関係するらしいが……？

新旧の融合により さらなる進化を遂げた『サガ3』

――オリジナル版の「時空の覇者」という言葉を残しつつ、新たに「Shadow or Light」という意味深なサブタイトルが付いていますが、どんな意味が？

三浦　自分のなかのルールとして、サブタイトルに新要素を象徴する言葉を入れて、なおかつ短縮したときにも意味がある言葉にしたいと思っているんです。『サガ2』のときは「GODDESS OF DESTINY」で、新要素である「運命の女神」を示すとともに、略すとGOD＝神になるという感じで。『サガ3』のサブタイトルは頭文字をとるとSOLで、ゲーム中に出てくるソール神とかかっています。また、イメージイラスト（P.182を参照）でデューン達の頭上に描かれているのは新キャラクターなのですが、このキャラクター自体が光と影という二面性を持っているんです。あとは、ゲーム中でプレイヤーが行動を選択できる場面を多く用意してあるので、「選択」を意味する「or」という単語を入れました。プレイヤーの選択によっては光の面を見ることもできるし、影の面を見ることもできる。そういう意味が込められています。

――音楽面についてもお聞きします。今回、オリジナル版の音楽を担当した笹井隆司さんだけでなく、『サガ』シリーズでおなじみの伊藤賢治さんも参加しています。

BATTLE SYSTEM バトルシステム

武器や成長などのシステムを変更し より『サガ』らしいバトルを追求！

バトルシステムは、オリジナル版から大幅に変更されている。一番大きな変更点は、経験値によるレベルアップを廃止したこと。本作ではバトル中の行動によってリアルタイムに能力値が上がっていくという、従来の『サガ』のシステムを進化させたものになっている。このほか、武器の使用回数に制限がついたり、連携や技の習得のシステムをとり入れたりと、より『サガ』らしいバトルを楽しめるようになっている。



▶オリジナル版では武器の使用回数が無限だったが、本作では武器や技の使用回数に制限がある。

▼仲間との連携攻撃を行うシステムも追加されている。通常よりも強力な技を繰り出し、敵に大ダメージを与えられる。





◀使った武器や魔法などによって、バトル中の行動によって、リアルタイムで能力値がアップする。



▶武器の熟練度や種族によって、バトル中に突然新たな技を覚えるシステムを採用。

CHECK 別種族へ変身できる 独特のシステムは健在

ゲーム開始時の主人公達は人間（エスパー）だが、敵の肉を食べると獣人→モンスターへ、敵が落とすネジを付けるとサイボーグ→メカへと変化。種族によって、得意武器などが異なる。



2人体制にした経緯を教えてください。
三浦 僕のなかでは、『サガ』の音楽は伊藤賢治さんというイメージがあるので、まず伊藤さんに参加していただく前提で進めていました。一方、オリジナルの曲を創られた笹井さんも参加いただけそうという話もいただきまして、それなら今回はお2人のコラボレーションで進めたいと思いました。伊藤さんのメロディアスな曲と、笹井さんのロックな曲。その音楽性の違いを、いいほうに生かす形で共存させることができたらおもしろいかなと。
——音楽は新曲が多いのでしょうか？　それとも、オリジナル版の曲が中心になるのでしょうか？
三浦 新曲も入っていますが、基本的にはオリジナル版のアレンジ曲となります。音楽の持つ印象はとても大きいので、がらりと変えてしまうのはよくないと思って、原曲の印象を残す形でお願いしました。
——『サガ2』は原曲のイメージを強く残していましたが、それに比べてアレンジの度合いはいかがですか？
三浦 笹井さんのほうは、もともと自分が作った曲で、GBというハード的な制限もあったこともあり、当時表現しきれなかった部分をフィーチャーしつつ、思いのたけをぶつけている感じがします。一方の伊藤さんは原曲が持つイメージを大事にされるタイプなので、原曲を大切にしたアレンジになっていますね。曲の担当のバランスは半々くらいの割合です。フィールド関係、バトル関係というような割り振りではなく、お2人にまんべんなく作ってもらっています。
——ゲームシステムは大胆に変えながら、シナリオや音楽といった部分はオリジナル版のよさも残すような作りなんですね。さて、そろそろ開発も佳境の時期だと思いますが、現時点の手ごたえはいかがですか？
三浦 『サガ』シリーズとして再構築することを目的に、当時の開発スタッフの方々にも「変えますよ」という相談をしました。いかに変えるかを考えて作ってきて、それが形になってきているので、自分達でテストプレイをしていても、まさに『サガ』シリーズらしいおもしろさを感じます。特にタイムズ・ギアのからみであるとか、いかに効率よく敵を倒していくかとか、バトルや成長の部分が楽しいですね。ボス戦などでピンチのときに強力な技をおぼえると、やっぱりすごく嬉しいんですよ。こういう感覚は、特にシリーズファンであれば、かなり実感してもらえるんじゃないかと。バトル中に強くなる感覚を含めて、バトルはかなりおもしろくなったと自負しています。
——ちなみに、新システムはタイムズ・ギアのほかにも用意されているのでしょうか？
三浦 具体的にはまだ明かせませんが、『サガ』シリーズのなかでユーザーがおもしろいと思っている部分は、積極的に入れ込むようにしています。例えば「技の習得」は、思いがけないタイミングで技を習得すると嬉しいですし、これがあると『サガ』らしいと感じるので、そういう要素はいろいろと追加しています。ただ、おなじみの要素だけだと新鮮さがなくなってしまうので、今までの『サガ』シリーズからは想像できないような、新しいシステムも用意していますよ。
——やり込み要素に関してはいかがですか？
三浦 もちろん意識しています。「シナリオ・シンクロ・システム」を含めて、1周だけのプレイでは遊び尽くせないような仕掛けを用意していますよ。また、ステスロスに関する部分でも、「これぞ、やり込み要素！」というような要素があります。これらのやり込み要素については、期待してください。
——最後にユーザーへのメッセージを。かつてオリジナル版『サ・ガ3』を遊んだファンや、DS版『サガ2』からのシリーズファンに向けて一言お願いします。
三浦 オリジナル版を知っている方が遊ぶと、本当に変わったと感じるはずです。『サガ』の新作を遊びたいという要望に応えるような気持ちで作ったので、新たな気持ちで遊んでもらえると嬉しいですね。
——次に、今回の『サガ3』で初めて『サガ』シリーズに触れるユーザーへも一言お願いします。
三浦 本作は、『サガ2』と比べて、さらにプレイしやすいように、いろいろと改良しています。成長システムやバトルの進め方など、全般的にチュートリアルを充実させているので、『サガ』シリーズの初心者の方でもゲームの世界にスムーズに入っていけると思います。20年以上続いてきた『サガ』シリーズならではの魅力を詰め込んだゲームになっているので、ぜひ初めての方も楽しんでほしいですね。

三浦氏へのインタビューはまだ続く！
次ページではサガ・アーカイブで
シリーズ20周年インタビューをお届け！



『サガ3』をモチーフにした『サガ』シリーズの新作です

TIMES・GEAR（タイムズ・ギア）
時間を操る装置でイベントやバトルに影響が！

デューン達は、冒険中にタイムズ・ギアと呼ばれる時間を操る装置を入手する。タイムズ・ギアは、過去・現在・未来に関係し、バトルやイベントで効果を発揮するようだが、詳しい効果はまだ謎に包まれている。なお、タイムズ・ギアを使用するにはギアポイントが必要となる。これはバトルで敵を倒したり、連携技を決めたり、ダメージを受けたりすることで、ためることができる。

ギアポイントについて
−5から+5まであり、ゲージで表示される。中央の数字が、現在たまっている数だ。





▲タイムズ・ギアは、物語を進めるうえでも重要なカギとなりそうだ。

▼ギアポイントを消費することで、バトル中に特殊な効果が発動するようだ。一体どんな効果が？


CHECK ギアポイントで変化するイベントを紹介

ギアポイントが一定以上たまっている状態だと、イベント中に選択肢が発生することがあり、選択によってその後のイベントの展開が変化。これが「シナリオ・シンクロ・システム」だ。ここではその一例を紹介。おじいさんがモンスターに襲われてケガをするというイベントで、ギアポイントがたまっていれば選択肢が発生し、ギアポイントが足りない場合は選択肢が発生しない。なかにはマイナス時に発生する選択肢もあるようだ。



選択肢が発生！

安全を優先すると…



▶おじいさんがモンスターと遭遇する前にモンスターを倒すことに。



◀おじいさんと直接会っていないので、デューン達に助けられたことも認識していない。

説得を優先すると…



▶おじいさんがモンスターに襲われる直前に、助けに入ることに。



◀おじいさんに危険を認識してもらったうえで説得。お礼として、アイテムをもらえる。

SaGa series 20th anniversary 第13回

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

DS版『サガ3』の発売決定を記念して、今回から本コーナーのページ数を拡大！　恒例の開発者インタビューと設定イラストギャラリーの2本立てでお届けする。

シリーズ20周年記念インタビュー 開発スタッフ列伝 三浦宏之氏

『サガ3』のインタビューから引き続き、三浦プロデューサーにお話をお聞きました。多くのファンの心をつかんだDS版『サガ2』は、どのような志をもとに生み出されたのか。開発時の思い出を振り返りつつ探っていく。

『サガ』に対する思い入れがDS版『サガ2』を生み出した

──DS版『サガ2』発売から1周年を迎えて、現在の心境を教えてください。

三浦氏（以下、敬称略）　この1年は、DS版『サガ3』の開発を進めながら過ごしてきましたが、ここまでは本当にあっという間ですね。実は『サガ3』の開発は、昨年11月に行われた『サガ』20周年イベントのときには、すでに動いていました。そこで言えたらよかったのですが（笑）。

──まずは、ユーザーとして『サガ』シリーズを遊び始めたきっかけや、当時の思い出を教えてください。

三浦　まわりで『サガ』シリーズを遊んでいる友達がいて、その影響で遊び始めました。GBの『サ・ガ』シリーズはあまりやり込んでいないのですが、『ロマサガ』はいろいろなキャラクターでクリアしましたね。広告を見て「フリーシナリオ解禁」というキャッチコピーと、小林さん（※1）のイラストにひかれて、今までにないゲームが出るんだと、とてもワクワクしたのを覚えています。

──クリエイターとして『サガ』シリーズにかかわることになったきっかけを教えてください。

三浦　ミレニアムコレクション（※2）の『サガ フロンティア』と『サガ フロンティア2』で、グッズ制作を担当したのが最初です。ゲーム開発という意味では、2002年に発売されたワンダースワン版の『魔界塔士 サ・ガ』が最初で、ディレクションを担当していました。本当は『サ・ガ2』を作りたかったのですが「いきなり『2』はどうか」という話になって、まず『1』を作りました。

──DSで『サガ2』を制作しようと思ったきっかけは？

三浦　ワンダースワンでは、『サ・ガ2』の制作までたどり着けず、心残りな気持ちがありました。また、『サ・ガ2』を望んでいるユーザーがいるはず、という思いも大きいですね。それでずっと制作の機会をうかがっていたんです。そして最近になってDSで昔のタイトルがリメイクされることが多くなってきていたので、今なら「いける」と感じて、制作に踏み切ることになりました。

──河津さんに初めて会ったときの第一印象は？

三浦　初めて会ったのは、ワンダースワン版の『サ・ガ』の企画書を持っていったときです。一時代を築いた大先輩なので、会うときはとても緊張しました。実際に会ったら意外とやさしくて、逆にギャップを感じましたけど（笑）。

──DS版『サガ2』開発中の思い出を教えてください。

三浦　楽しいことが多かったですね。特にミューズ（※3）に関しては、名前や設定など、誰にも触らせずに僕が1人で考えて決めたんです。特徴的な人達を集めたほうが個性に差をつけられていいと思い、いろいろなジャンルの女性に合わせた趣向を調べて、設定に組み込んでいきました。

──バトルシステムについてはどうですか？

三浦　『サ・ガ2』が持っているおもしろさをもっと引き出したいと考えました。あと、河津がバトルにすごいこだわりを持っていて、いろいろ意見をいただいたので、その部分を実現するべく努力しました。

──手ごたえを感じた新システムは何ですか？

三浦　運命の糸（※4）を使うことでメンバーとの関係が変わって、メニュー画面を開くとそれがひと目でわかるというのは、自分でもおもしろいと感じました。いろいろ想像できるんですよね。メカから女の子にハートマークが出ていたら、ちょっと切ないなーとか（笑）。



──開発のときに大変だった部分はありますか？

三浦　イベント時のセリフの語尾などを種族によって変えたのですが、実はすごい大変な作業で、同じセリフを6パターンくらい作っているんです。開発の後半になって作業を始めたのですが、想像以上にセリフが膨大で、みんな死にそうになっていましたね。本当に大変でした（笑）。

──『サガ2』に登場するキャラクターのなかで、特に印象に残っている存在があれば、教えてください。

三浦　キャラクターというかセリフなのですが、ビーナス（※5）と戦う前に「いまのあんたが一番醜いぜ」というのがあって、印象に残るセリフと一緒にシーンで覚えていたりします。そういう意味ではビーナスですかね。

『サガ』を愛し続けるファンへの感謝を忘れないように

──『サガ2』をプレイしたユーザーからの反響は？

三浦　やっぱり「懐かしかった」という声が多かったですね。GB版の発売当時にプレイされた方だと思うのですが、他のゲームと比べて30代のユーザーの割合がかなり高いんですよ。ずっとファンでいてくれるんだなと実感します。その方々の意見は大事にしていきたいですね。

──『サガ』を一言で表すと、どんな言葉になりますか？

三浦　「自由に挑戦するシリーズ」です。自由というのは、制限がないと感じられないと思うんです。いかに制限を作って自由を感じさせるか。『サガ』は自由と制限のバランスが絶妙で、ファンの方々もそこを楽しんでいるのではないかと。『サガ3』でも、そこは意識して作っていますね。

──最後に、ファンへのメッセージをお願いします。

三浦　20年の間ずっと『サガ』のファンでいてくれるユーザーの方々には、感謝の気持ちでいっぱいです。皆さんは『サガ』の完全新作を待ち望んでいると思いますが、僕ら開発スタッフも新作を作りたいという気持ちが強いので、いつかそれを実現できるようがんばりたいと思います。

ずっとファンでいてくれる方々の期待に応えたいです

※1：小林智美　『サガ』シリーズのキャラクターデザインを手がけているイラストレーター。『ロマサガ』から参加し、『ミンストレルソング』まで担当。

※2：ミレニアムコレクション　発売後のソフトにグッズをつけて、大きめのパッケージで再販されたシリーズ。『サガフロ』シリーズは2000年に発売。

※3：ミューズ　DS版で追加された8人の新キャラクターで、下級ランクに属する女神。町やダンジョンで発生するサブイベントで知り合うことで、戦闘中に攻撃や回復してくれるなど、さまざま手助けをしてくれる。

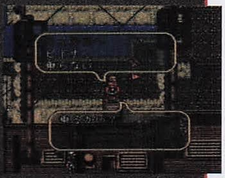
※4：運命の糸　愛情、友情、家族、協調、嫌悪、対立、個人、競争の8種類が存在。使った糸によってメンバー同士の関係性が変化する。

※5：ビーナス　第6世界の新しき女神で、自ら作り上げた巨大都市を支配する謎の存在。美しいものしか認めず、醜いものは都市から追放する冷酷な一面も。

TOPICS

Wiiのバーチャルコンソールで SFC版『ロマサガ3』配信決定！

SFC最後の『サガ』シリーズである『ロマンシング サ・ガ3』が、バーチャルコンソールで遊べる！　前2作のノウハウが詰め込まれた、シリーズの集大成ともいえる名作だ。



▶シリーズの特徴であるフリーシナリオはそのままに、ストーリー性を強化。

ロマンシング サ・ガ3　●バーチャルコンソール　●スクウェア・エニックス　●RPG　●9月配信予定　●800Wiiポイント　●1人用

インタビューこぼれ話① 河津氏への制作報告　DS版の『サガ2』は、企画をほぼ完成させてちゃんと見せられる状態になってから河津に話しに行こうと思っていたんです。でも、河津がたまたま大阪に来ているときがあって、みんなで飲みに行ったのですが、そのときに小林元が酔っ払って河津にベラベラとしゃべってしまったんですよ（笑）。報告しようにも中途半端な状態で、どうしようかと困ったのですが、結果的には河津からは快くOKをもらえたのでよかったです。（三浦氏）

秘蔵の設定画をコメントつきで公開!
設定イラストギャラリー


デューン
シリュー


DS版『サガ3』の開発で描かれた設定画を早くも大公開！ デザイナーの小林元氏のコメントとともに、キャラクターの魅力を探る。今回は、主人公のデューンと、その恋人であるシリューに注目だ。

ひたむきに行動する熱血主人公

世界を救う使命を背負い、未来から送り込まれた少年。責任感が強く、メンバーの先頭に立って行動する。まさにヒーローといった感じで、デザインにもそれが強く表れている。

デューン





◀▲ほぼ完成稿に近づいたデザイン案。ここから服やアクセサリーなどの細かいディテールを決め、完成稿へと仕上げていく。この時点では右目の下のホクロは入っていないようだ。ちなみにデューンは、比較的オリジナル版に近い服装となっている。



▶現在とは服装が異なる、初期のデザイン案。白い服と長い鉢巻が特徴的で、完成稿に比べると軽装な印象を受ける。顔に関しては、早い段階でデザインが決まっていたようだ。

獣人



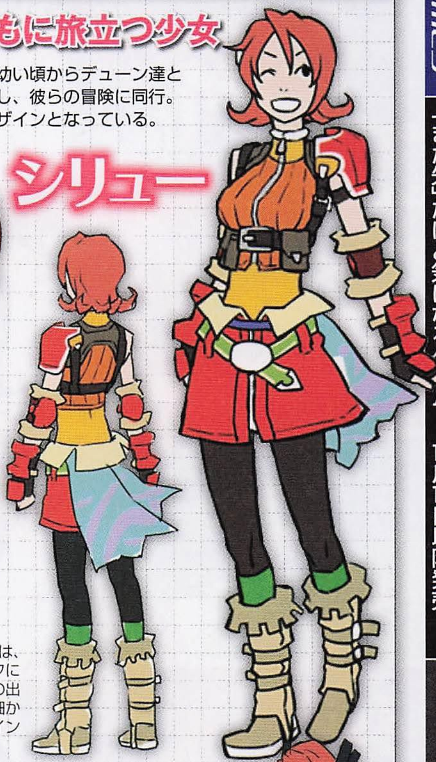
◀ライオンやトラなどの肉食獣をモチーフにしたという、獣人のデザイン案。右側は手足の爪が鋭く、より凶暴なイメージ。左側が完成稿で、シンボルマークである矢印も描き込まれている。

デューンを想い、ともに旅立つ少女

ダームの町の長老ギルの孫娘で、幼い頃からデューン達とともに育ってきた。デューンを心配し、彼らの冒険に同行。明るい雰囲気を前面に押し出したデザインとなっている。

シリュー





▲▶完成稿前のデザイン案。活発な女の子をイメージしたとのことで、表情からもそれが見てとれる。ちなみにオリジナル版ではレオタードのような赤い鎧を着ており、手足の露出が多かったが、DS版では控えめになっている。



◀▲女性の獣人は、ネコをモチーフにしている。爪の出し入れなど、細かい部分もデザインされている。

獣人

男性の獣人の「かっこよく」に対し、女性の獣人は「かわいく」をコンセプトにデザインされている。左下のデザイン案は、より人間に近いイメージ。デザインの際、獣と人の要素の割合を決めるのに悩み、左下のイラストのようにいろいろパターンを用意したという。



サイボーグ



▶サイボーグのデザイン案。メカのように機械的になりすぎず、それでいてサイボーグっぽく見せることに苦労したという。最終的には、比較的人間に近い外見となっている。



キャラクターデザイン担当 小林元氏が語る キャラクター誕生秘話

――キャラクターデザイン全般に関するコンセプトを教えてください。

小林　今作の主人公達は、『サガ2』の「人間 男」などと違って、名前や外見が設定されているので、デザインにもキャラクター性が出るような個性的な部分を入れよう、というところから始まりました。その一環として、主人公達にはそれぞれかっこいいマークをつけています。

――デューンについて、デザインの際に心掛けたことや、オリジナル版から思い切って変更した点などを教えてください。

小林　オリジナルが存在する作品ですので、原作のテイストをどの程度まで残すか、これを真っ先に考えました。思い切った点といえば、あまり目立たないかもしれないですが、デューンの目元に「ホクロ」があります。プロデューサーの三浦が「キャラの個性づけの為にどうしても」と言うのでその熱意に負けて、入れてみました。注目ポイントです！

――衣装のデザインのコンセプトは？

小林　時空を駈けるヒーローということで、時間を表す「矢印」をトレードマークとして入れてあります。衣装も「ザ・ヒーロー」という感じの配色で、ストレートなヒーロー像を目指しました。

――デザインは苦労されましたか？

小林　そうですね。やはり主人公なので、みんないろいろと意見や思い入れがありますから。それをまとめつつ、みんなが納得のいくデザインに落とし込んでいく、というのが一番大変なキャラでした。

――シリューについて、デザインの際に心掛けたことや、オリジナル版から思い切って変更した点などを教えてください。

小林　オリジナル版ではセクシーレオタードでしたが、思い切って現在のデザインに変更しました。最初は「逆に新しいかも!?」ということでレオタードのままだったのですが、エスパーのデザインとかぶるなど、いろいろな事情があって、「どうせならガラっと変えてしまおう」という結論に達し、女の子っぽい衣装になりました。服装で試行錯誤があったので、時間はそこそこかかりましたが、最後まで楽しんでデザインできたので、結果的にはデザインしやすかったですね。

インタビューこぼれ話② 過激すぎた女性キャラ

女性キャラのデザインは、最初は小林元がいろいろ気を使ってセーブして描いていて、おとなしめな感じでした。それで、もう少しおもしろみがほしいと思って「この部分をもっと過激にしよう」といった感じで話していたら、どんどん服が脱げていって（笑）。怖いことに、感覚がマヒしてエスカレートしていくんですよね。最後は本当に布1枚くらいまでいきました。特徴を出そうと思ってやったのですが、いろんな人に「それはどうか」と言われてしまいました（笑）。（三浦氏）



アイドルアカデミー

ソロで活動していたアイドル3人がユニット「竜宮小町」として再デビュー！　お嬢様タイプでリーダーの伊織クン、元気でお茶目な亜美クン、おっとり癒し系のあずさクンの個性が爆発的化学融合中なのです。3人の魅力がいっぱいつまった玉手箱、開けたらトリコになっちゃうよ？

竜宮小町（りゅうぐうこまち）



三浦（みうら） あずさ

（CV:たかはし 智秋）

■年齢：21歳　■身長：168cm
■体重：48kg　■誕生日：7/19（かに座）
■血液型：O　■BWH：91-59-86
■趣味：犬の散歩、カフェ巡り
■自己アピール：私、事務所の皆のお手本となるように、一念発起して髪を切ったり、引っ越しをしたりしましたけれど、なんだか、まだまだ、いたらないところばかりで……。でも、自分なりに頑張ってみようと思いますので、よろしくお願いします～。ふふっ♪

双海（ふたみ） 亜美（あみ）

（CV:下田 麻美）

■年齢：13歳　■身長：158cm
■体重：42kg　■誕生日：5/22（ふたご座）
■血液型：B　■BWH：78-55-77
■趣味：メール、エコ
■自己アピール：亜美のミリョクを、かたりつくすには、200年くらいかかるから、亜美のミリョクを知りたければ、ず～っと、亜美と、いっしょにいてね！　んっふっふ→♪　亜美、とつげきだYO→!!

水瀬（みなせ） 伊織（いおり）

（CV:釘宮 理恵）

■年齢：15歳　■身長：153cm
■体重：40kg　■誕生日：5/5（おうし座）
■血液型：AB　■BWH：77-54-79
■趣味：海外旅行、食べ歩き
■自己アピール：伊織、世界一かわいくてゴージャスなアイドルだから、今のままでも、トップアイドルになれちゃうのは、間違いないけど、下僕……、じゃなくて、優しいお兄様は、ほしいかも。よろしくお願いしまーす。にひひっ♪

デビュー曲「SMOKY THRILL」

作詞・作曲:NBGI(uRy)

仕掛け人はこの人!

765プロ所属プロデューサー
秋月（あきづき）律子（りつこ）(19)

芸能事務所765プロの秋月律子です！　私もここに至るまで紆余曲折あったけど……なんとか夢をかなえて、今はプロデューサー、やらせてもらってます！　ふふっ！　今回は、私がプロデュースを担当している、人気急上昇中のアイドルユニット「竜宮小町」のデビュー曲「SMOKY THRILL」を紹介いたします！　ポップなメロディにのせた、3人のキュートなボイスとファンキーなダンスにご注目ください！

アイドルからプロデューサーに転身した頭脳明晰な女性。プレイヤーの頼れる同僚といったところ？

大賞エントリー情報!!

JUPITER

迫力のパフォーマンスと甘いマスクで、世の女性の心を鷲掴みにする男性アイドルユニットの新星「ジュピター」！　それぞれタイプは違うけど、共通するのは絶対の自信。アイドルの頂点へ、彼らは駆け上がるのみ!!

JUPITER
ジュピター



御手洗 翔太（みたらい しょうた）
（CV:松岡禎丞）

■年齢：14歳　■身長：163cm
■体重：49kg　■誕生日：4/20（おうし座）
■血液型：AB　■BWH：77-60-79
■趣味：寝ること、親孝行♪
■自己アピール：僕がトップアイドルになれないなら、他の人は全員ムリだって思うんだ。だって、僕ってかわいいし、かっこいいし、最高でしょ♪

伊集院 北斗（いじゅういん ほくと）
（CV:神原大地）

■年齢：20歳　■身長：180cm
■体重：64kg　■誕生日：2/14（みずがめ座）
■血液型：O　■BWH：86-76-87
■趣味：ピアノ、ヴァイオリン、デート
■自己アピール：俺、女性以外に自分をアピールしたこと、ないんですよ。だから、これを読んでる人は、全員女性だって思って書きますね。……チャオ☆　最愛のプリンセス。君に会えなくて寂しいよ。ステージの上で輝いてる俺に、すぐに会いにきて欲しいな。待ってるよ、ずっと……。

天ヶ瀬 冬馬（あまがせ とうま）
（CV:寺島拓篤）

■年齢：17歳　■身長：175cm
■体重：57kg　■誕生日：3/3（うお座）
■血液型：B　■BWH：81-65-80
■趣味：サッカー、料理、フィギュア集め
■自己アピール：俺の目標は、トップアイドル。それだけだ。一度決めたことは、ゼッタイ実現するし、チャラチャラした仲よしごっこやってるヤツらには、絶対に負けねえ。俺のパフォーマンス、見せてやるぜっ！

仕掛け人はこの人!

ボンジュール。アイドル事務所961プロを営む芸能界の巨星とは私のことだ。TGSのステージでは、我が事務所、期待の男性ユニット「ジュピター」のお披露目、ご堪能いただけたかな？　圧倒的パフォーマンスに、戦慄と感動を覚えたことだろう。アイドル界の頂点、アイドルアカデミー大賞に続くレッドカーペットは、彼らのために敷かれた王者の道なのだよ！

961プロ社長
黒井 崇男（くろい たかお）

豊富な資金力を持つ961プロの社長。実力至上主義で、敗者には存在価値がないと言い切る。

デビュー曲「Alice or Guilty」
作詞:上江洲誠　作曲:NBGI(濱本理央)



アイドルマスター2			
2011年春発売予定	価格未定		
Xbox 360	ジャンル	SLG（国民的アイドルプロデュース）	恋愛
	メーカー	バンダイナムコゲームス	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	育成

今度の目標はアイドルアカデミー大賞!!

3人のアイドルをプロデュースして、国民的アイドルユニットに導いていく『アイドルマスター2』。今回は新たに判明したゲームの目的について紹介する。アイドル達の自己紹介も！



ゲームの目的から見えてくる『アイマス2』とは？

ついに判明したゲームの目的は、育てたアイドルがアイドルアカデミー（IA）大賞を獲得することだ。選考基準となるのは、1年間、各地域別に集計・発表されるランキングチャートの成績。また、IA大賞を主催しているアイドルアカデミー連合協会（IAU）の秘密協会員による投票も行われる。IA大賞は、1年間のプロデュース期間中に全国での人気を高め、その年度に日本国内で最も輝いたアイドルに贈られる。最高の栄誉となるIA大賞を見事獲得するには、どのようなプロデュースをしていくべきか？　これまで以上にプロデューサーの手腕が問われそうだ。

律っちゃんがプロデューサーになっちゃった!

青毛野郎もビビった!

電撃ゲームスの『アイマス』担当、青毛野郎です。オレのイチオシアイドル、律っちゃんが『アイマス2』ではプロデューサーに！　そのためプロデュースはできないんです。でも、同じプロデューサーという立場になったことで、これまでとは違う関係が楽しめそう。"職場の同僚"ってよくない？　オフィスラブ的な意味で。

仲間？ ライバル？ 竜宮小町！ 初の男性アイドルと対決！



▲竜宮小町は、同じ事務所の仲間。でも、IA大賞に選ばれるユニットは1組なので、先行して活躍中の彼女達は手強いライバルにもなる。



▲シリーズ初の男性アイドルが961プロからデビュー。PSP版『アイマスSP』のような、ドラマチックなストーリーが展開するのだろうか？

9月22日に早くもCD第1弾発売!

9月22日に、『アイマス2』としては初となるCD「THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 2 Prologue」が発売！　CDには、シリーズの代表曲をアレンジした「THE IDOLM@STER 2nd-mix」や「団結2010」が収録される。また、音無小鳥が歌う新曲「光」も！　トークパートもあり、春香、美希、雪歩、響、貴音、小鳥の6人が登場する。CDの価格は￥1,500（税込）。発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント。

765 production プロデュースできるのはこの9人!!



天海 春香（あまみ はるか）
(CV:中村繪里子)

■自己アピール：天海春香17歳ですっ！ 歌とおかしが好きなことでは、誰にも負けません♪ アイドルとしては、今ちょっとダメな感じですけど……。本気でがんばりますから、よろしくお願いしますっ！

アイドル達の自己紹介コメント!

『アイマス2』でプロデュースできるのは、765プロ所属のアイドルのうち、春香、美希、千早、やよい、雪歩、真、真美、貴音、響の全9人。このなかから3人を選んでユニットを結成し、活動していく。なお、アイドルが歌うステージのシーンは通常3人だが、特定の条件を満たすと、2人のゲストアイドルを加えた5人ステージが可能に。ゲストアイドルは、プロデュースしていないアイドル6人、竜宮小町の3人、律子の計10人から選抜する。どんな編成にするかはキミしだい！



星井 美希（ほしい みき）
(CV:長谷川明子)

■自己アピール：ミキ、最初はアイドルって、よくわかんなかったけど、あずさが、がんばってるから、ミキもがんばることにしたってカンジ。ミキ的には、やる気満々だから、ミキをトップアイドルにしてね。よろしくなの！ ……あふぅ。

如月 千早（きさらぎ ちはや）
(CV:今井麻美)



■自己アピール：歌っている時だけは、自分自身の存在を感じることができる……。だから、これからも歌い続けていきたい、私は、そう思っています。ただ、私には足りないものがあるのも事実です。厳しい指導で、私を1人前にして下さい。よろしくお願いします！

高槻 やよい（たかつき やよい）
(CV:仁後真耶子)



■自己アピール：私、みんなを元気にしたいですっ！ いっしょにガンバリましょー!!!!

萩原 雪歩（はぎわら ゆきほ）
(CV:浅倉杏美)



■自己アピール：アイドルデビューはしましたけど、ほとんど仕事もしてない私は、本当にダメダメだなって、思います。とても、職業欄にアイドルだなんて、書けません……。でも、そんな自分を変えたいから、今日からは決死の覚悟で、頑張ります！ だから、その、よろしくお願いしますぅ！



菊地 真（きくち まこと）
(CV:平田宏美)

■自己アピール：ボク、あ、いえ、私は、カワイイを追求したくて、アイドルやってますっ！ 最近は、髪の毛も伸ばしたりして、イメージチェンジの真っ最中です！ ボク、あ、いえ、私、頑張って、正当派アイドル目指していきますから、よろしくお願いしますっ！



双海 真美（ふたみ まみ）
(CV:下田麻美)

■自己アピール：真美、メッチャ大人だから、トップアイドルになって、日本一のメチャモテ女子になってみせるね！ んっふっふ→♪ 真美、しゅつげきだYO→!!



四条 貴音（しじょう たかね）
(CV:原由実)

■自己アピール：私は、今、立ち止まっています。だからどうしても、頂点から見えるものが、どのようなものなのかを知りたいのです。しかし、情けないことに、私1人では、如何ようにもなりません。是非、ご助力の程、宜しくお願いいたします。



765プロ社長

高木 順二朗（たかぎ じゅんじろう）
(CV:大塚芳忠)

■自己アピール：私が765プロ新社長、高木順二朗だ！ 私には、順一朗という、容姿がそっくりのいとこがいるのだが、765プロの業務拡大を目指し、今年から私が、社長としてデビューするよう、彼から命が下ったのだよ。今まで、どこに潜んでいたかは、秘密だっ！ まあ、私のことなど、どうでもいい。君は、アイドル達のことだけを考えて、彼女達の幸せのために、全力を尽くしてくれたまえっ！

我那覇 響（がなは ひびき）
(CV:沼倉愛美)



■自己アピール：自分、我那覇響！ 沖縄出身の16歳だぞ！ 今はあんまり売れてないけど、ま、なんくるないさー！ 一緒にトップアイドルを目指すなら、歌もダンスもルックスもカンペキな自分を選ぶのが一番近道だと思うぞ！ よろしくね！



765プロ事務員

音無 小鳥（おとなし ことり）
(CV:滝田樹里)

■自己アピール：あの、私、事務員なんですけど、自己アピールって……？ えっと、高木社長にお世話になって早、××年。765プロの生き字引とは私のことです！ ……あっ、自分で書いてて、軽くショックでした。と、とにかく、何かわからないことがあったら、気軽に聞いて下さいね♪

REPORT CEDEC2010で『アイマス2』のこだわりを見た!

またまた青毛野郎です！ 8月31日～9月2日にかけて、パシフィコ横浜・会議センターで、ゲーム技術者向けのカンファレンス「CEDEC 2010（CESAデベロッパーズカンファレンス2010）」が開催されました。このイベントでは、「次期アイドルマスター グラフィクス&アニメーション プログラミング プレビュー」と題した講演が行われ、なんと『アイマス2』に使われている技術についての解説が拝聴できたのです。もちろん、解説してくれたのは開発スタッフ。バンダイナムコゲームスの前澤 圭一氏と竹内 大五郎氏による、笑いをまじえた講演は、非常にわかりやすくて楽しいものでした！

なかでも興味深かったのが「センシティブトゥーン」と名づけられたトゥーンシェーディングの新技術。トゥーンシェーディングとは、簡単にいうとキャラクターの陰影を"明るい""普通""暗い"というように色分けし、3Dモデルをアニメの絵のように見せる技法のこと。『アイマス2』ではグラデーションをかけて色と色の境目をボカし、より自然にキャラになじませている。また、これまでなら同じ明るさの部分は単色で表現されるところにも、さらに細かい陰影がつけられるようになっているとのこと。また、陰影に"照り返し"が追加されて4段階になったのも、これまでと異なる点だとか。

ここで説明したのは一部のみですが、前述した部分を意識してPVを見直してみると、新たな発見があるかもしれませんよ！



◀ゲームを本当にイチから作り直したそうです。早くプレイしたい！

NEWS 2011.1.10 新春ライブ開催!

『アイマス2』の発売に先駆けて、新春ライブの開催が決定！ 開催日は2011年1月10日で、場所はかつて『アイマス』3周年記念のライブでも熱く盛り上がったパシフィコ横浜・国立大ホールとなっている。チケットの販売方法など、詳細は9月24日(金)より、以下のサイトで告知されるとのことなので、ファンは絶対チェックすべし！ 7月に幕張イベントホールでの2Daysを成功させた声優陣が、どんなステージを見せてくれるのか？ 今から楽しみだ。

■バースデーソング公式サイト
http://www.mmjp.or.jp/birthday/

■コロムビアミュージックエンタテインメント アイドルマスター公式サイト
http://columbia.jp/idolmaster/

■アイドルマスター公式ブログ
http://ameblo.jp/project-imas/

10月20日よりアルバムリリース シングルCDも発売決定!

アイドル達のソロアルバムシリーズ「THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 2 -FIRST SEASON-」も順次リリース！ 第1弾は「01 天海春香」「02 我那覇響」「03 星井美希」の3枚で、発売日は10月20日。価格は各￥1,800（税込）だ。第2弾は11月中旬、第3弾は12月中旬の発売を予定している。そして、シングル「The world is all one!!」の歌唱ユニット選抜レースも開催！

ダンガンロンパ

DANGANRONPA

希望の学園と絶望の高校生

ウソツキを殺せ!!

15人のエリート高校生が生死を賭けた学級裁判を行い、その中から殺人事件の犯人を暴いていく新感覚推理ACT！果たして最後まで生き残り、“卒業”できるのは誰だ!?



Prologue 超高校級の生徒が集まる学園の正体は!?

あらゆる分野の超一流高校生を集めて育て上げるために設立された、政府公認の特権的な学園「私立 希望ヶ峰学園」。この学園を卒業できれば、人生において成功したも同然とまで言われている。そんな学園に平凡な主人公・苗木誠が入学するところから物語は始まる。入学式に集まった生徒達の前に現れた学園長と称する「モノクマ」から語られる衝撃的な発言。

「学園から卒業するには、仲間を裏切り、殺すこと！」

生徒の信頼関係を打ち砕く事件の数々。卑劣な学級裁判。黒幕は誰なのか。その真の目論見とは……。目に見えない敵との戦いが今、幕を開ける。

ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

2010年11月25日発売	¥5,229（税込）	
PSP	ジャンル	ACT（ハイスピード推理アクション） ACT
	メーカー	スパイク
	備考	プレイ人数:1人用

お互いの命を賭けた学級裁判が始まる!!

ハイスピードで展開する学級裁判の中から矛盾点を見つけ、相手を論破していく『ダンガンロンパ』。従来の推理モノのゲームにはなかったアクション性を取り込み、まったく新しいジャンルを開拓した意欲作だ。第2報となる今回は詳細が判明したゲームシステムを解説！　どのように議論を進めていくか具体的に紹介していこう。また、前回に続いて新たに3人分のキャラクター設定に迫っていくほか、開発者による座談会もお届けする！



◀画面上に多数のキャラクター達の意見が交錯するなど、リアルな議論を再現した本作。

SYSTEM ノンストップ議論

議論中は各キャラクターそれぞれが証拠や目撃情報を次々と口にしていく。ただし、これらのなかには犯人による工作や、思い込みや勘違いによる発言など、ミスリードさせられるものも多い。プレイヤーはそこから矛盾を見つけ、相手を論破していくのだ。



▶キャラクターの証言は画面に表示される。重要な発言を聞き逃すな！



▲プレイヤーの分身となる主人公・苗木が注目すべき発言を教えてくれることも。

▼苗木が重要なキーワードを思い出すための特別なモード「閃きアナグラム」に突入！



SYSTEM 1 ウィークポイント 相手の矛盾を「言弾」で撃ち抜け!!

キャラクターが主張する言葉には黄色く表示されるものが存在。これは論破することが可能なウィークポイントで、捜査パートで入手したヒントや証拠＝言弾（コトダマ）で撃ち抜くことが可能！　正しく矛盾が指摘できれば議論を進展させることができる。ただし、矛盾が存在しないフェイクも存在するようだ。



▲ウィークポイントを発見したら、持っている「言弾」の中から相手を論破できるものを選んで発射！

▼推理が正しければプレイヤーの放った「言弾」が言葉を撃ち抜く。



SYSTEM 2 精神集中 議論のスピードをスローモーションに!



議論には制限時間があり、時間内に犯人が見つけ出せなかった場合は生徒全員に死が待っている。撃ち抜くべきウィークポイントがわかっていながらトリガーを引くタイミングがつかめないときは、議論をスローモーションにする能力「精神集中」が有効。窮地を脱しよう！

◀「精神集中」を使えば、トリガーを引くタイミングがつかみやすくなる。

SYSTEM 3 閃きアナグラム キーワードを正しく並べ替えろ!

主人公の苗木が事件にかかわる重要なキーワードを思い出さねばならないときに「閃きアナグラム」というシューティングを彷彿とさせるモードに突入する。画面の上を複数の文字が舞うので、正しい文字の順番を推理して一文字ずつ的確に撃ち抜いていこう。正解となる言葉を導き出せればクリアだ！

▶ふわふわと画面を浮遊するキーワードを撃ち抜いていく。



意見がぶつかる相手との一騎打ち!
マシンガントークバトル

学級裁判がピークに達すると、苗木の意見と真っ向から対立する発言を繰り返す相手との一騎打ちバトルにシフトする。ここでは、口論相手がまるでマシンガンのように次々と主張を展開してくるので、タイミングよくボタンを押してその言葉を撃ち落としていこう！　ダメージを与えていき、最後にトドメを刺すことができれば論破達成だ。このマシンガントークバトルは、各章で相手が変化する。個性あふれるキャラが繰り広げる激しい口論も本作の魅力の1つなので、見逃すな！

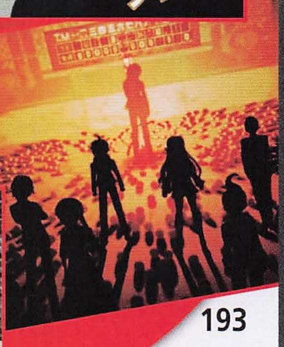


▲苗木が犯人だと主張する桑田と1対1のタイマンバトル！　タイミングよくボタンを押して相手にダメージを与えていこう!!

犯人にはオシオキという
死が待っている……

学級裁判で犯人を言い当てると、その犯人は学園長のモノクマによってオシオキという名目の死を与えられることに！　このオシオキは2.5Dで表現された本作独特のグラフィックムービーで展開。毎回多彩な方法によって犯人がオシオキされる様子が描かれていく。ポップなイラストながら、ダークに展開するオシオキに誰もが思わず息を飲んでしまうハズ！







Character 裁判にかけられる生徒達

1つの分野において優秀な才能を発揮する天才児が集う希望ヶ峰学園。この学園は、“仲間を殺し、学級裁判で見破られない”という条件を満たさない限り、一生卒業することができないという。ここでは、そんな学園に入学することになったキャラクターを紹介する。



▲普通の高校生ながら幸運にも学園に入学することになった主人公。果たして彼は黒幕を暴き出せるのか……。



苗木誠

CV緒方恵美

周りが天才児ばかりのなか、いたって普通の高校生。プレイヤーは彼の視点から学園で起こる事件の謎に迫っていくことに。

舞園さやか

CV大本眞基子

国民的に支持されるアイドルグループのメインボーカル。実は主人公とはこの学園に来る前から同じ学校に在籍していた。

桑田怜恩

CV櫻井孝宏

高校野球全国大会常連校で活躍した絶対エース的存在。すえはプロ野球選手としての活躍が確実とされていた。



その結論は、議論を進めた後で出しましょう。でないと、学級裁判の意味がないわ…

私立希望ヶ崎学園生徒 File No.4

霧切響子

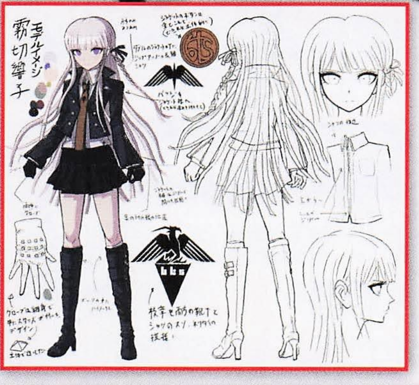
CV 日笠陽子

自分の才能を明かさない少女

集められた生徒の中ではただ1人、自分の才能を明らかにしない少女。感情を表に出すことは少ないクールな性格だが、苗木に推理のヒントをくれることも多いミステリアスな人物だ。果たして彼女の真意はどこに……。

日笠陽子さんコメント

霧切は、初めはクールで冷静沈着だなぁという印象でしたが、演じていくうちに、内に秘めた熱いものがあるなと思いました。



SCOOP! 学園長・モノクマの声優は 大山のぶ代さん!!

希望ヶ峰学園の学園長「モノクマ」。かわいらしい外見とは裏腹に、生徒に殺人をするように誘導したり、オシオキと称して人を殺したりと、非道な性格をしたキャラクターだ。そして、なんとそんな彼を超ベテランの大山のぶ代さんが演じることが判明！　いったいこの悪役のセリフをどう表現するのか、今から期待が高まる！



本作の初回特典は「しゃべるモノクマストラップ」!!

本作の初回特典は「しゃべるモノクマストラップ」。なんと彼のおなかを押すと2種類のセリフをしゃべるのだ！



特別企画 開発者座談会

有名イラストレーターや脚本家をあえて起用せず、100%スパイクの社内クリエイターのみで製作されている本作。その中心メンバーによる座談会を行ってみた。

◆座談会参加メンバー

アシスタントプロデューサー
齊藤 祐一郎氏
本作のプロデュースアシスタントを担当。本作で初めてオリジナル作品のプロデュースに携わる。

シナリオ・設定
小高 和剛氏
主にシナリオや世界観の設定を担当。本作の根幹となる部分、初期の構想を作り上げた。

キャラクターデザイン
小松崎 類氏
独特の世界観やキャラクターなどのデザイン面を担当。初期設定を小高氏とともに構築した。

『ダンガンロンパ』どうしてこうなった（笑）

――というわけで、発表されました『ダンガンロンパ』ですが、おぼろげながらもどういったゲームかはユーザーのみなさんに伝わっているかと思います。とはいえ、まだまだ謎の多いタイトルだと思いますので、今回はさらに謎の多い開発者のみなさんから、まずはひも解いていきたいと思います。

小高和剛氏（以下、敬称略）：そうですね、僕らに対する謎は多いでしょう（笑）。

齊藤祐一郎氏（以下、敬称略）：まずは各々の自己紹介から始めましょうか。

小高：僕は主に本作のシナリオを担当しています。実は最初の構想は僕の頭の中にありまして、それを小松崎に話してなかば強引に彼を引っ張ってきました（笑）。

小松崎類氏（以下、敬称略）：引っ張られました（笑）。「試しに描いてみれば～？」とか、そういう言葉にだまされてどんどん深いところまで来てしまったという感じで……。あ、自分は主にキャラクターなどデザイン面を担当してます。

小高：いや、そんな後ろ向きじゃないでしょ！　……そうなの？　（笑）。それは冗談として小松崎と構想を膨らませつつ、シナリオや世界観を作っていきました。

齊藤：本作のプロデュースをしてます齊藤です…って、最初はこんなにポップな感じじゃなかったですよね？

――え、そうなんですか？　割とキャラクターありきの世界観だと思うので、最初からある程度固まったものがあったのかと思いましたが。

小高：そうなんですよ。最初は今のような感じじゃなくて、もっとグロいといいますか、怖いイメージのほうが強かったですね。そこから一変してサイコポップなデザインになりました。

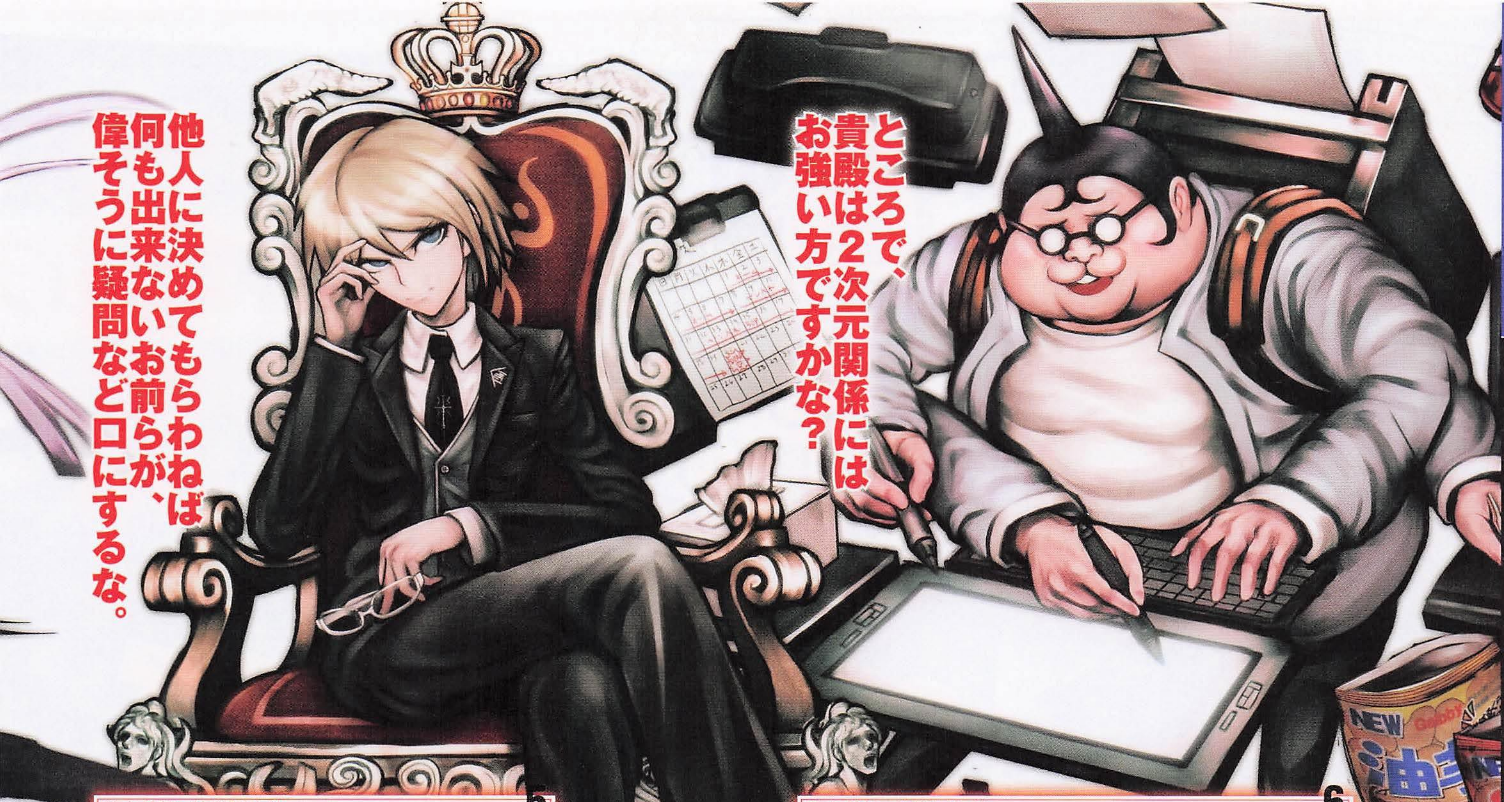
小松崎：そうなんですけど、突然小高から「うん、サイコポップみたいな感じで！」と発案がありまして。

齊藤：「サイコポップってなんだよ！」みたいな議論になったんですけど、小高のなかでは確固たるイメージがあったようで。それを小松崎が苦心して現在のような世界観とキャラクターを作り上げたというわけです。

小松崎：ちなみに僕は、いまだにサイコポップがなんであるかよくわかっていません。

小高：そうなの!?　『ダンガンロンパ』そのものがサイコポップなんだよ!!　僕はできたものを見て「あぁ、小松崎はサイコポップのなんたるかがわかってる。素晴らしいね！」と思ったもんだよ？

齊藤：まぁ、そういった部分1つ取っても、イメージし



他人に決めてもらわねば何も出来ないお前らが、偉そうに疑問など口にするな。

ところで、貴殿は2次元関係にはお強い方ですかな？

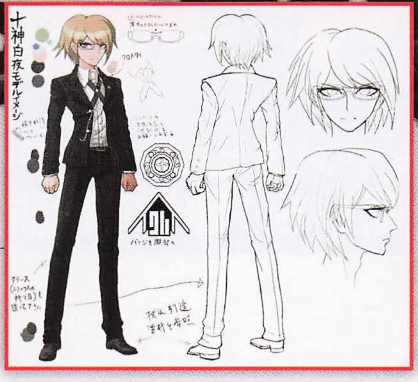
私立希望ヶ崎学園生徒 File No.5

十神白夜

CV 石田彰

巨大財閥のエリート御曹司

巨大財閥・十神財団の御曹司で、幼いころから帝王学を叩き込まれた根っからのエリート。閉じ込められた生徒達の中では唯一、この極限状況を楽しんでいる節がある。また、その生い立ちからか、他人を見下したような言動が多い。



石田彰さんコメント

頭のよさを、周囲との摩擦を少なくするために使用している訳ではないので、いやみに見えますね（笑）。頭のよさの質が違います。

私立希望ヶ崎学園生徒 File No.6

山田一二三

CV 山口勝平

二次元を愛する同人作家

カリスマ的な人気を誇る同人作家。以前在籍していた学校では、学園祭で同人誌を1万部売り上げたという偉業を達成している。ただし、妄想癖を持っており、現実逃避をすることもしばしば。また、三次元の女子にも興味がない。



山口勝平さんコメント

デザイン的に今まであまり演じたことがないキャラクターだったので、もっと戸惑うかなと思ったのですが、楽しく演じられました。

ていたものがしっかりとした形になって出来上がってますからね。チームとしての歯車はガッチリと噛み合っているんじゃないかと思いますよ。

小高：もともと小松崎を引っ張ってきたのも、僕は社内で一番絵の才能があると思っていたし、機会さえあれば一緒に仕事をしたいとずっと思っていたんです。騙したとか、そういうんじゃなく（笑）。だから意思の疎通はバッチリです！

齊藤：そうやって小高と小松崎で構想したもの、作り上げたものは、社内でも「これは新しいものになる！」と評価されました。とはいえ最初に出てきたものが、やはり尖り過ぎたイメージでしたので、そこは問題として、どう変えていったらいいかをさらに議論しあいましたね。

小高：どこまで攻めたらいいのかを調整しつつ、徐々に今の『ダンガンロンパ』の形になっていきました。

齊藤：最初はタイトルも『処刑学園』とか『絶望高校生』とか、もっとショッキングな感じでしたもんね（笑）。

小高：最初はもう、本当に暗めの「ショッキングしかないだろう！」的なノリで作ってましたから。目標としてはユーザーの常識の1歩前…1歩半前くらいを行くものが作れればよかったんでしょうけど、突っ走り過ぎて3歩前くらいのものになっちゃって（笑）。

――となると、処刑シーンなどももっと違うものだったんですか？

小高：今の処刑シーンのノリは、「ちょっと苦笑い」くらいのユーモアが見て取れるようなものになっているんですけど、当初はショッキング寄りが強かったです。

小松崎：スタッフも完全におかしくなってましたね。

齊藤：とりあえず「どうしたらもっとショッキングになるか考えよう！」という、危ないノリになっていたので、一旦頭を冷やすことにしたというか（笑）。ぶっちゃけZ指定でも収まらないような表現もありましたね。

――それはかなり過激な内容だったんですね！

小松崎：尖った方向に行こうというのが、いつしか間違った方向に行ってしまっていたというか……。

小高：ただ、そこは最終的に商品として売り出すものですから、ある程度丸めていかないといけない。なのでバランス調整をして丸くしていった結果、尖った部分も残りつつ、いいところを出していると思っています。

――では、現状の形が絶妙なバランスに仕上がっているということですね。

小高：絶妙だと思います。サイコポップです！

齊藤：もうそれ、このゲームのジャンルにしちゃってもいいんじゃないですか（笑）。

小高：いい？　サイコポップ流行るといいなぁ。

小松崎：問題はサイコポップを理解しているのが小高さんだけだという事実ですが。

齊藤：「サイコポップ小高」とかいう名前にしたらどうです？　笑。

小高：ミ○コ・ク○コップみたいじゃん!!　俺、リングネームになっちゃうの!?

齊藤：モノクマはなんとなく、サイコポップのなんたるかを象徴しているような気がしてますけど、どうです？

小高：おへその部分がサイコポップだね。おへそがなかったらこれはただのサイコだよ。

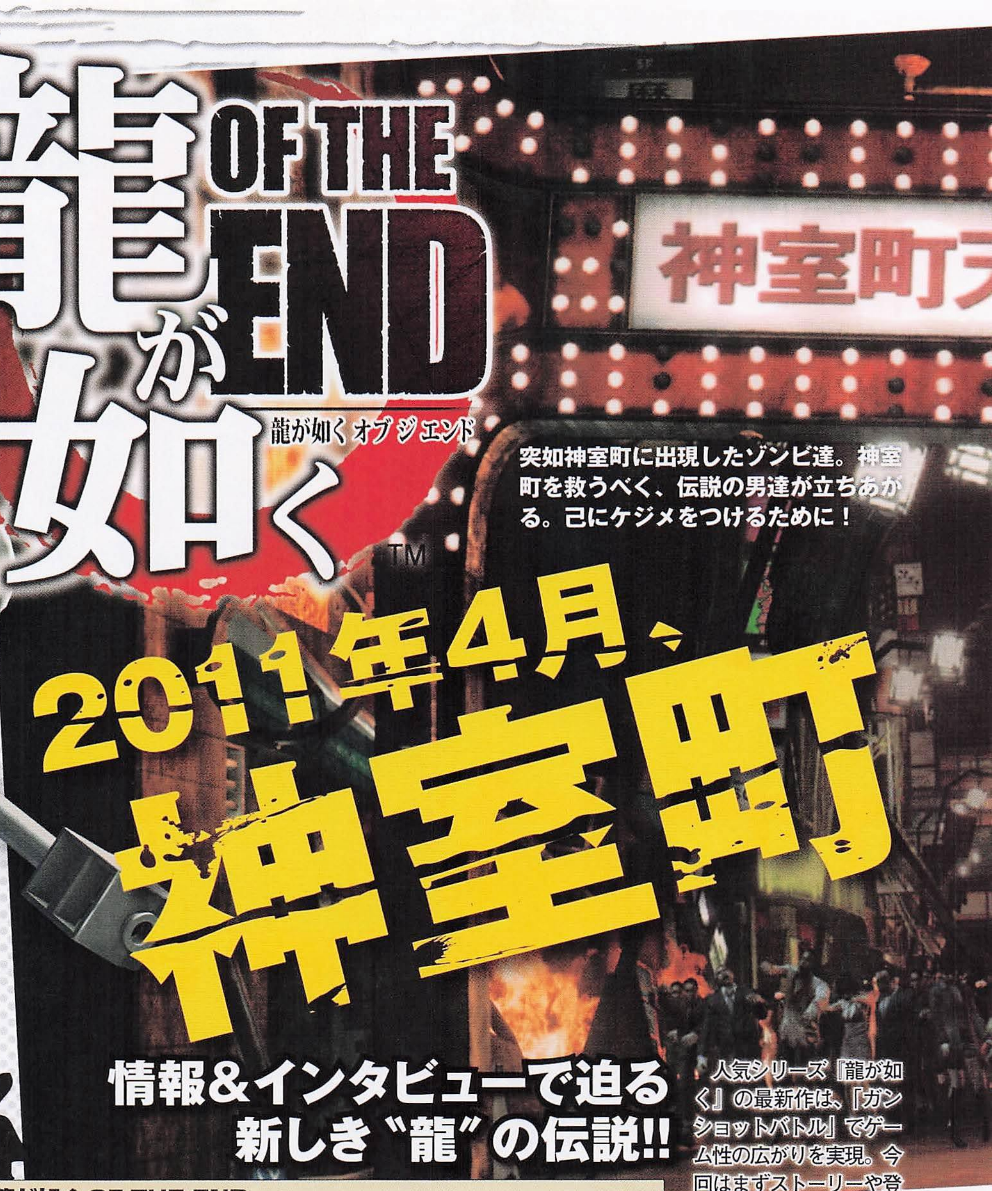
――モノクマの話題が出てきたところですが、今回の座談会はここまで！　次回はキャラクターの秘密に迫りたいと思います！

「本作を一言で表すならサイコポップです！（小高）」



龍が如く OF THE END

龍が如く オブ ジエンド



突如神室町に出現したゾンビ達。神室町を救うべく、伝説の男達が立ちあがる。己にケジメをつけるために！

2011年4月、神室町

情報&インタビューで迫る新しき"龍"の伝説!!

人気シリーズ『龍が如く』の最新作は、「ガンショットバトル」でゲーム性の広がりを実現。今回はまずストーリーや登場キャラを紹介し、後半で総合プロデューサー、名越稔洋氏のインタビューをお届け！

龍が如く OF THE END			
発売日未定		価格未定	
PS3	ジャンル	A·AVG	ACT
	メーカー	セガ	
	備考	プレイ人数:1人用	

桐生一馬

伝説の龍



▲謎の男から遥を誘拐したとの脅迫電話を受け、桐生は崩壊した神室町へと向かう。

CV：黒田崇矢

堂島の龍と呼ばれる極道だったが、東城会四代目の襲名と同時に引退。しかし、その後も東城会と近江連合の抗争を防ぐなど、伝説を生み出し続けている。四年前から沖縄の養護施設「アサガオ」を運営し、最愛の女性の娘・遥とともに過ごしていたが……。

CHARACTER ～キャラクター～

神室町をめぐる騒動にかかわる人物達

なぜ、神室町をゾンビが徘徊することになったのか？　謎めいた物語のカギを握るであろうキャラクターが、二階堂をはじめとするこの5人だ。また、彼ら以外にも『龍が如く』でおなじみの人物達も登場する。



二階堂 哲雄
CV：的場浩司

▲近江連合直系郷龍会三代目会長。かつては、関西の龍と呼ばれた郷田に心酔。長年その右腕として活躍していたが、現在の郷田との関係は？



浅木 美涼
CV：栗山千明

▲陸上自衛隊三等陸曹。神室町のゾンビ隔離壁設置および保守を任務とする。仲間がゾンビに感染していく中、一人隔離エリアに取り残される。

STORY

2011年4月。東京・神室町。
アジア最大の歓楽街の街中に、突如出現した生ける屍、ゾンビ。死者であふれかえった神室町は、自衛隊により「壁」で隔離された。その内側はまさにこの世の地獄……。爆発的に増えるゾンビ達は新たな獲物を求めさまよい歩く。いまや神室町の勢力図は完全に塗り替わり、死者が生者を圧倒する死の街に。見捨てられ、取り残されて壁の内側から脱出しようとあがくわずかな生存者たちには、「絶望」の二文字が突き付けられる。そんな神室町史上最悪の危機に、4人の男達が立ち上がった！

崩壊!?



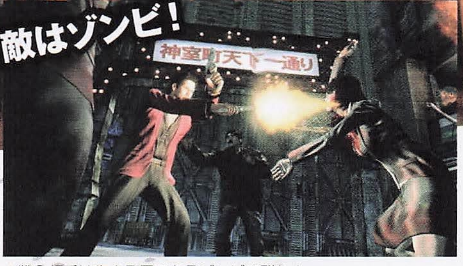


主人公は4人！



▲マルチプレイヤーシステムで、4人の主人公を操作！

敵はゾンビ！



▲戦う相手は生きる屍であるゾンビの群れ！

ガンショットバトル！



▲大量に迫りくるゾンビ達に銃をぶっ放せ!!

秋山駿

華麗なる二丁拳銃



▲『龍が如く4』で見せた華麗な足さばきは健在か!?

CV：山寺宏一

かつて神室町でホームレスをしていた謎の金貸し。神室町の雑居ビルの一室で、スカイファイナンスという貸金業を経営し、一方でエリーゼというキャバクラを経営するオーナーでもある。2011年4月、秘書の花とともに神室町へ繰り出し、とある事件に巻き込まれる……。

もちろんシリーズでおなじみのキャラも登場！



長濱 友昭
CV：杉本哲太

▲東城会直系真島組の末端構成員。桐生一馬に憧れて極道の世界に入った。



遥（はるか）
CV：釘宮理恵



花（はな）
CV：平野綾



堂島 大吾
CV：徳重聡

おやっさん
CV：石橋蓮司



▶たこ焼き一筋のテキ屋稼業。郷田を弟子にとり後継者として仕込んでいる。

DD
CV：ピーター



▶混沌とする神室町に、全身、白のスーツという不似合いな格好で現れた謎の男。

シリーズ総合監督 名越稔洋氏に聞く!! 新たな遊びを提示した



▶セガ R&Dクリエイティブオフィサー兼、第三研究開発本部長。本シリーズの総合監督として、多方面から注目を浴びるクリエイター。

違うステップを踏んだ作品に

——ついにお披露目となった『龍が如く』最新作ですが、これまでとガラッと変わった方向性で驚かされました。今回この方向性で行くと決められた経緯とは？

名越稔洋氏（以下、敬称略）：毎年1本は『龍が如く』の新作を出したいという気持ちがありながらも、今までとは違うことをしたかった、というのが大きいですね。ですから、一度『見参！』のときのように、別のステップを踏んでみたいと考えたんです。

——となると、世界観は今までの『龍が如く』とは違う、パラレルワールド的な作品になるのでしょうか？

名越：いえ。設定は多少ぶっ飛んでいますが、2011年の神室町が舞台です。『龍4』までの人間関係は踏襲していますから、完全なパラレルワールドではありません。前作から続く話として見ていただきたいです。

——『OF THE END』というタイトルも衝撃的ですが、こちらに込められた意味はなんでしょうか？

名越：神室町の物語に〝ケジメをつける〟つもりで付けました。じつは『龍3』の頃から、『龍が如く』を続けるなら、どこか設定を大きく変えたいと考えていたので、ここで一度フィナーレを迎えようと思っています。ただ、その後は……まだ構想中ですね。

——神室町が崩壊している画面がとても衝撃的ですが、舞台はあくまで神室町が中心なのでしょうか？

名越：基本的にメインは神室町ですね。

——これまでの神室町は「松屋」や「ドン・キホーテ」など、有名店舗とのコラボレーションも話題でしたが、この世界だとどうなっているのでしょうか？

名越：そこはこれまでご協力していただいてきたこともありまして、もちろん今回も登場します。今回のこの設定で「よくここまでやれたな」と自分でも思うぐらい、とてもすごいことになっていますよ（笑）。

——先日キャバクラ嬢のオーディションも開催されたことからも、今回もキャバクラ遊びが楽しめると思いますが、この崩壊した神室町で遊べるのでしょうか？

名越：そうですね。どうやって遊べるようになるのかはまだ秘密ですが、荒廃した街中であろうが、遊べるようにはなっています。ちなみにキャバ嬢ですが、オーディションは毎回多数の応募を頂きまして、とてもありがたいと思っています。今回は素人っぽい方が多かったので、この世界観にあった独自のカラーが出せたのではないでしょうか。

——ちなみにキャバ嬢との会話でも、この世界観ならはのやりとりがあるのでしょうか？

名越：こちらもご期待ください（笑）。

——『龍が如く』といえば豊富なサブストーリーも魅力ですが、こちらも用意されているのでしょうか？

名越：もちろんありますよ。ただ、ガンショットバトルというバトルを楽しむ要素が占めるボリュームが大きいので、これまでのシリーズとは若干バランスが変わっている印象を受けるかもしれません。でも、もちろんドラマにも、バッチリ力を入れています。

4人の男が主人公なワケ

——ゾンビの集団が敵ということで、物語はパニックアクションのような展開になるのでしょうか？

名越：もちろんそういう側面もありますけれども、物語で巻き起こる問題を解決していくプロセスからは、『龍が如く』のエッセンスをしっかり感じていただけるのではないかと思っています。これまでのシリーズを愛してくれたファンの方々が楽しめるものを作りつつ、新鮮な要素を盛り込むということが、『OF THE END』で目指しているところです。

——主人公が桐生だけでなく、真島・秋山、郷田の3人をプラスした計4人と発表されました。本作ではなぜこの4人が主人公に選ばれたのでしょうか？

名越：主人公が4人いて、使い分けられるというのは『龍4』でも評判がよかったので、今回も採用しました。なかでも郷田に関しては、復活してほしいという要望がファンの方からかなり多かったんですよ。

——郷田がたこ焼き屋という設定が意外でした。たこ焼きを焼いている姿を想像するとなごみます（笑）。

名越：郷田は復活させる方法が難しいキャラでしたから、いろいろ悩みましたね（笑）。そのかいあって、『龍が如く』らしいエンターテイメントとして、おもしろいドラマに仕上がっている思います。

——真島がプレイヤーキャラとして使えるのは、ファンとしてはうれしいですね。

名越：真島を操作したいという要望は今までもずっとあったんです。ただ、脇役としても魅力的すぎて、彼の代わりになる人物がいなかったんですね。もし彼が主人公になった場合、物語をかきまわすキャラがいなくなりますから（笑）。ただ、今回はその問題も解消できそうなので、主人公に選べるようにしました。

——『龍4』から連続登場となる秋山ですが、こちらもファンの声で選ばれたのでしょうか？

名越：もちろん人気が一番あったキャラということもありますが、桐生達3人との兼ね合いを考えたうえでも、秋山が一番しっくりきたんです。

——最後はおなじみの桐生です。やはり物語の中心は桐生になるのでしょうか。

名越：マルチシナリオの場合は全員が主人公なので、誰が中心というわけではないと思います。ですが、結



真島吾朗

吼えるショットガン



▲「まさか、ゾンビとやりあえる日がくるとはのぉ…」と、ゾンビとの戦いにも余裕を見せるなど、今回も真島節は健在！

CV：宇垣秀成

かつて「嶋野の狂犬」とも呼ばれた超武闘派の極道。東城会直系真島組組長であり、神室町ヒルズの建設事業責任者。桐生とは幾度もの戦いを繰り広げてきたよきライバルだ。2011年3月、かつて敵対した郷田龍司に関する不穏な情報を入手する。

クロヒョウ 龍が如く新章 もう1つの『龍が如く』——『クロヒョウ』が目指したもの

PSPで好評発売中の『クロヒョウ』。神室町を舞台に、1人の不良少年の人生を描く新たな『龍が如く』シリーズだ。ここでは、完成直後となるタイミングで、『クロヒョウ』への思い入れや制作の裏話などをシリーズ総合監督の名越氏に語ってもらった。

自分の「生き方」を考えてほしい

『クロヒョウ』ではこれまでの『龍が如く』と同じように、原案・原作・総合監督まで担当しています。ただ、これまでとは少し違った見せ方をしたかったんです。これまでは大人に向けた作品内容で、若者がそこに付いてきてくれればという感覚でしたが、『クロヒョウ』はその逆なんです。今回は〝暴力〟をテーマにしていますが、今の社会

『龍が如く』最新作とは？

果的に４人をまとめていくのは桐生ですね。
──ということは、物語は『龍４』のように、主人公ごとに章分けされた展開に？
名越：そうなります。
──桐生がスナイパーライフル、郷田がガトリングガンなど、４人が持っている武器をみる限り、彼らはバトルの面でも特徴分けがされているようですが？
名越：はい。もちろんそれぞれキャラの個性付けは意識していますのでご期待ください。

脚本に負けない俳優陣達

──主人公以外の登場人物も発表されましたが、今回もまた個性的な俳優さんが多いですね。
名越：今回は脚本自体が独特なので、脚本にも負けないような、ドラマや映画でも個性的な役柄を演じている俳優さんを選ばせていただきました。
──今回のキャストの方達の印象はいかがでしたか？
名越：栗山千明さんはキレイなだけじゃなく、存在感がある女優さんだったので、いい役柄を演じてもらえたかなと思います。的場浩司さんは善悪どちらのキャラも演じ分けられる俳優さんで、幅広い演技を見せてくれました。杉本哲太さんにはちょっと怪しいキャラを演じてもらいましたが、声質もよくて迫力のある演技が印象的でした。石橋蓮司さんは演技が完璧で、声も個性的なので、キャラがより引き立ちました。ピーターさんはいかにも何かを背負っていそうなキャラを演じて頂いたのですが、おもしろく仕上がりましたね。
──確かにピーターさんが発表されたときは、ネットなどでもかなり話題になっていました。
名越：これまでの『龍が如く』ではなかなか登場しないタイプですので、ぜひご注目ください。
──ほかにも郷田のように、過去の作品から再度出演する人物などはいるのでしょうか？
名越：いますよ。ぜひ捜してみてください（笑）。

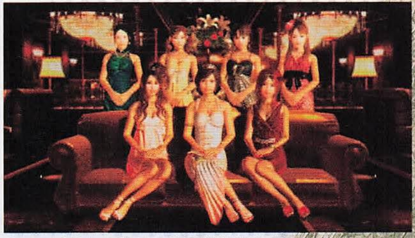
新システムの軸は〝銃〟！

──ゲーム性の部分ですが、銃を主軸にしたことで、『龍が如く』の新しい可能性を感じました。今回はどのようなコンセプトになるのでしょうか？
名越：ＴＧＳでも発表したように、今回の大きなポイントは「ガンショットバトル」です。従来のヒートアクションは、「ヒートスナイプ」として追加され、これまでよりも迫力があるアクションになっています。銃撃戦がこれまでより多くなるのは確かです。
──となると、これまでのシリーズよりもアクション性重視で、難易度も高くなるのでしょうか？
名越：いえ、私自身も『龍が如く』は難しい操作をせずとも爽快に暴れ回れるのが持ち味だと思ってます。ですから、ゲーム初心者の方でも、銃を使った爽快感タップリのアクションを楽しめますよ。
──敵がゾンビというのも驚きの設定ですが、戦うという部分でゲーム性に違いは出てくるのでしょうか？
名越：ゾンビの大群を相手にする場面も増えており、これまでとは少し違う新鮮なバトルになっています。エンカウントのバリエーションも豊富になります。

神室町に〝ケジメ〟をつける

──メッセージ性が強いのも『龍が如く』の特徴ですが、この作品に込められたメッセージとは？
名越：本作ではある意味、原点回帰したともいえるでしょう。結局「人は極限状況に置かれたら戦わなきゃいけないんだよ」というのがメッセージです。まあ、神室町に〝ケジメ〟をつける作品として、お祭り騒ぎを楽しんでいただければいいなと。作り手としては『OF THE END』という作品に込めた気持ちと、『龍が如く』プロジェクトとして込めた気持ちの２種類があるので、そこを感じ取ってくれると幸せです。
──「ケジメをつける」とのことでしたが、『龍が如く』シリーズはこの後どうなっていくのでしょうか？
名越：ファンの方々の応援により、長く続いてきたシリーズですが、マンネリ化してはいけないとは感じています。もちろん、定番の安心感というのも悪くないでしょう。たとえば建物ならば、一度建てれば何十年と使えますし、飽きがきたとしても家賃を下げれば住人にずっと住んでもらうようなことはできます。ですが、エンターテイメント作品の場合、そういう対応はどうでしょう。そういった意味でも、今までのように１年に１作のリリースではなく、もしかすると次は少し時間を頂くかもしれません。今はとにかく『OF THE END』を作ることに専念します。


▲右腕がガトリングアームに改造された郷田。復活を望むファンの声が多かったこともあり、衝撃の参戦となった。


▲キャバ嬢オーディションで選出されたキャバ嬢たち。どんな会話が楽しめる!?

は若者に対して少し過保護過ぎるのでは？　という思いから、このテーマを選びました。社会や大人から守られている反面、陰湿なイジメなども増えていて、若者が少しズルくなっているようにも感じるんですよ。だから、若い人達に「こういう生き方はどうなんだろう？」と考えてほしかったんです。このように本作はテーマを考えてから、バトルやシナリオを作り上げた作品ですので、かなり濃いものが完成したと思います。バトルも今回は体力ゲージが表示されませんが、いい意味で野生的な喧嘩バトルにできました。モーションも、街の不良が達人みたいな動きをしたら違和感があるので、ラッシュを続けると息切れをするとか、より現実的な雰囲気を出しています。また、ＰＳＰということで、通信関係の遊びもしっかり作り込みました。テンポの調整に苦労しましたが、ぜひ友達と土下座バトルをしてほしいですね。

メディアミックスを始めたワケ

今回の『クロヒョウ』をキッカケに、自分のなかでタブーにしていたドラマ化、コミック化にも挑戦しました。実写だと割り切って見られるのでまだいいのですが、コミックでは登場キャラのイメージがブレる可能性もあったんです。ただ、今は『龍が如く』の認知度も上がってきたので、そろそろチャレンジしてもいい時期かなと。同じ原作でも、メディアごとに設定が異なる部分もありますから、そこを楽しんでいただきたいですね。



郷田龍司

唸る右腕

▲『龍が如く２』では敵役として強烈なインパクトを残した郷田が、プレイヤーキャラとして完全復活！

CV：岩崎征実

元近江連合直系郷龍会二代目会長。四年前、東城会と近江連合の五分の盃に納得がいかず、本部に対しクーデターを起こし、神室町へ侵攻。桐生と死闘を繰り広げるが、闘いに敗れて、近江連合から破門とされた。その後、たこ焼き屋として各地を転々としていたが……。



華麗なる天才検事がDSに帰ってきた！

桜の花弁が舞い散る美しい湖の公園。そこではある重要人物の演説が行われるはずだった。しかし、実際に起こったのは恐るべき事件。その人物はなぜ狙われたのか？　犯人の真意とは？　その謎にあの天才検事が再び立ち向かう！

逆転検事2

逆転検事2			
2011年春発売予定	価格未定		
DS	ジャンル	AVG(推理アドベンチャー)	謎解
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数：1人用	

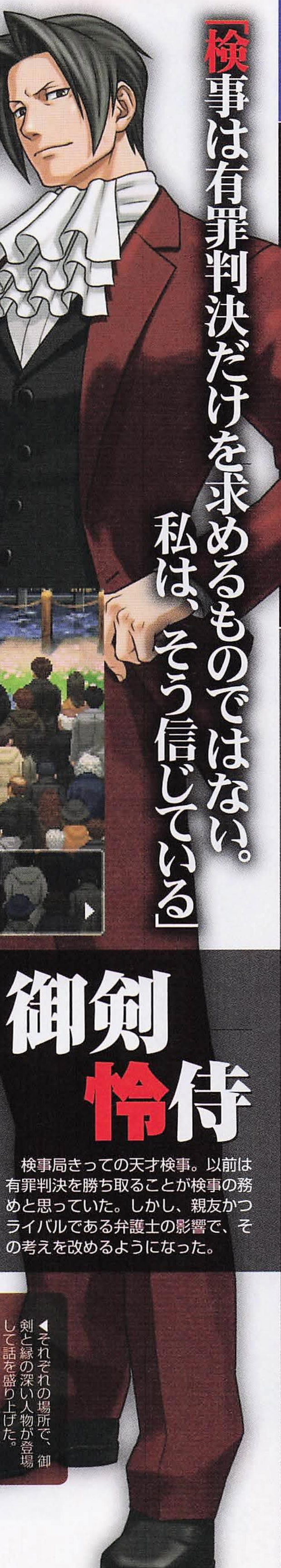
新たな舞台「ひょうたん湖公園」で起こる事件&捜査の一端を紹介!!

「異議あり！」の名台詞でおなじみの『逆転裁判』シリーズ。その人気キャラクターの1人である天才検事・御剣怜侍を主人公とした『逆転検事』の第2弾がついに登場！　ストーリーの緻密さ、キャラクターの個性、そしてムジュンを追求する独特なシステムはそのままに、謎に包まれた新たな事件が展開する。今回は事件現場の1つである「ひょうたん湖公園」の様子と、システム&キャラクターを解説！



◀心中で呆れた様子の御剣。そんな彼の視線の先にはいったい誰がいるのか？

御剣、再び立つ！



「検事は有罪判決だけを求めるものではない。私は、そう信じている」

STORY 物語　壇上の人物を銃口が狙う！

事件が起こったのは、『逆転裁判』で御剣が容疑者として逮捕された「ひょうたん湖公園」。御剣に因縁深いこの公園では、ある人物による演説が行われていた。かなりの重要人物らしく、公園内にはTVカメラも設置されている。御剣はここで起こった事件の解決を、検事局長直々に解決するよう指名されたらしいが……。



▲腕を上げ、高らかに"戦"を宣言する人物。どうやら演説のメインは彼らしい。その見た目からもかなり猛々しい性格だということがわかるが、彼の言う"戦"とはいったい!?



▶演説の最中、不穏な雰囲気の銃から鉛玉が撃たれる。その銃口が向かう先は、この日のためにあつらえられた壇上で演説を行っている人物。すべてはこの銃から始まる！



▶感慨深げに「ひょうたん湖公園」に立つ御剣。ここは彼にとって、因縁深い場所。その見つめる先に、どのような事件が待ち構えているのだろうか。

ひょうたん湖公園

公園には水上艇が横付けされている演説のための特別ステージと、客席が設置されている。さらによく見てみれば、客席にはトノサマンのマークが、ステージの横には破れたトノサマンの巨大バルーンが浮いている。かなり派手なイベントのようだが、そんな場所で事件を起こした犯人には、何か意図があるのだろうか？

ステージ



▼▶美しく咲き誇る桜とは裏腹に、乱れた様子の客席。事件が起きたときに、かなりの混乱が起こったことを物語る。

客席



御剣 怜侍

検事局きっての天才検事。以前は有罪判決を勝ち取ることが検事の務めと思っていた。しかし、親友かつライバルである弁護士の影響で、その考えを改めるようになった。

前作では……

御剣の執務室、飛行機など、前作ではさまざまな場所で事件が起こった。今作も事件が起こるのは公園だけではない!?



◀それぞれの場所で、御剣と縁の深い人物が登場して話を盛り上げた。



糸鋸 圭介

「ダテにずっと御剣検事の下で働いていないッスからね！」

殺人事件の初動捜査を担当する所轄署の刑事。熱血で捜査に人一倍情熱を注いでいるが、空回りすることもしばしば。御剣に信頼を寄せており、彼とともに現場を駆け回る。

捜査 INVESTIGATION 気になる場所は徹底捜査！

事件を解決するためには、現場を隅から隅まで捜査することが大切だ。プレイヤーは御剣を操作して、パートナーである糸鋸刑事とともに事件現場を調べることができる。どこに事件解決の糸口があるかわからないので、怪しいと思った場所や気になるところは徹底的に調べてみよう。事件が起こったステージだけではなく、客席でも自由に動き回れるようだ。また現場にいる人物に話しかけると、有益な証言を聞けることもある。こうやって地道に捜査を進めることで事件に関する新たな情報を集めることができ、事件解決へと着実に近づいていく。



◀気になることがあったら糸鋸に話しかけよう。的確（？）なアドバイスをくれるかも!?

前作では……

捜査した場所にあった証拠品を手に取り、詳細に調べることができた。本作でも気になるものは調べられる!?



▶拡大をしたり、角度を変えたりして調べられた。

ロジック LOGIC 情報をまとめて真実を導く！

捜査で手に入れたさまざまな情報を整理するのが「ロジックモード」だ。1つ1つは断片的なものであっても、それを正しく組み合わせてまとめることで、新たな真実を入手できる。また自分の好きなタイミングで発動させることができるので、情報を小まめにまとめることも可能。逆に、うまくまとめることができなければ、捜査がまだまだ足りないということを意味している。



◀捜査で調べた要素のなかで、気になる部分は情報として御剣の優秀な頭脳に刻みつけられる。天才検事ならではの方法といったところ。



▶情報がそろったら「ロジックモード」に突入！ 御剣の頭脳をフル回転させて情報をまとめ、新たな真実を導き出そう。

前作では……

ロジックは手に入れた情報が2つ以上あることで成立し、そこから特定の情報をまとめられる。



▲一見関連性がなさそうでも、まとめてみると……!?

対決 CONFRONTATION 証言のムジュンを見逃すな！

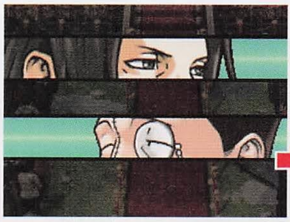
事件に関する情報を集めたあとには、事件に関係のある人物と“対決”をしなければならないこともある。相手の証言や推測を“ゆさぶる”で追及したり、発言のムジュンに対して“つきつける”で証拠品をつきつけたりして、相手から真実を引き出そう！

前作では……

“ゆさぶる”と“つきつける”は前作にも登場。後者は証言のムジュンを暴く重要なコマンド。



◀失敗を重ねてしまうとゲームオーバーに……。



▲御剣と対決相手のカットインで、対決に突入。このパートになったら、より一層気を引き締めて事件の真相に挑もう。



◀証言中は内容をよく聞くことはもちろん、その立ち振る舞いや何気ない仕草にも注目。怪しいところが見つかるかも……？



▶不可解なところがあれば、“ゆさぶる”か“つきつける”で証言に割り込め！



◀対決がうまくいけば、新たな証言を得たり、隠していた情報を手に入れたりすることが可能。

新システムが登場!?

なんと、前作にはなかったシーンが追加されることが判明した。これは、本作からの新しいシステムが登場することを示しているのだろうか？ どうやら、P.200のイメージイラストで御剣が右手に持っているチェスの駒が、カギとなっているようなのだが……？

▼執務室にもチェス盤を置いているほど、チェスに精通している御剣。彼が得意とする戦法が追加されるのか!?



座談会『逆転検事2』が待ちきれず燃える(萌える)ポイントを独自考察!

百歳くん

結構マイペースなB型ゲームライター。ちなみに『逆転』シリーズをプレイしたのは、『逆転検事』が初!!

三宮くん

『逆転』シリーズが大好きなゲームライター。イケメンをこよなく愛し、御剣検事のことになると我を忘れがち。

百歳くん：まずは『逆転検事2』発売決定、おめでとうございます！　僕は『逆転』シリーズって『逆転検事』が初プレイなんですが、やっぱり『2』発表はすごく嬉しいですよ。昨日も興奮して眠れなかったですもん！

三宮くん：うん……よかった。本当によかったよね。

百歳くん：え……ちょっとなんでそんな微妙な反応なんですか（笑）。三宮くん、いつも「『逆転』シリーズ大好き！　御剣検事大好き!!」って叫んでいたじゃないですか（笑）。嬉しくないんですか!?

三宮くん：そんなわけないだろ！（ビンタ）また御剣検事に会えるって思うと、嬉しすぎて胸にくるものがあって……。今だって、上を向いていないと熱い何かがこぼれ落ちそうなんだよ……!!（ビンタ）

百歳くん：今、僕不当に暴力振られたんですけど……。

三宮くん：ところで百歳くん、P.200のイメージビジュアルは見た？　御剣検事が、また一段とカッコよくなった気がしない？　あと、右手に持ったチェスの駒が、よく見ると赤いんだよね。前作で執務室にあった“アレ”かなぁ？　それに、駒の種類が「ナイト」っていうのも意味深だと思わない？　これって「まだ詳細が明かされていない謎の新システム」を暗示しているのかなぁ。

百歳くん：このイメージビジュアルだけでも、いろいろと考えることができますね。

三宮くん：背景に描かれた御剣検事の表情が、なんとなく悩ましげなのも気になるよね。捜査の苦労がうかがえるというか。『2』にはかなりショッキングな事件が多いのかなーと想像しちゃったよ。

百歳くん：僕は美雲ちゃんに注目ですね。立ち絵も元気いっぱいで、すごくカワイイです。ちなみに前作では17歳でしたが、本作では何歳なんでしょう？　それによって、『2』の舞台が前作の何年後かも判明しますよね。

三宮くん：でも10年後や20年後が舞台って感じではないよ。御剣検事のお肌は、まだピチピチのようだし！

百歳くん：ピチピチといえば、前作にはいろいろなピチピチギャルが登場したじゃないですか。御剣検事の妹弟子である狩魔冥ことメイちゃんとか、あとは元婦人警官の須々木マコちゃんとか、カガクで捜査に協力してくれる宝月茜ちゃんとか……!!　彼女達の再登場などにも期待したいところですよね。

三宮くん：前作からの再登場なら、僕は間違いなく検事を嫌うカリスマ捜査官こと、狼士龍を推すね。実は前作で、ロウと御剣検事のライバル関係に本気で萌えていたんだよ。プレイ前は、「ロックオン対象は御剣検事オンリー！」と思っていたけれど、いざプレイをしたらロウの一挙一動、全てがいとおしくなっていたんだ……。

百歳くん：三宮くんって、若干乙女っぽいですよね……。

三宮くん：あとは前作の第1話の被害者である仲間戸刑事や、同じく第2話の被害者であるアクビー・ヒックスにも、ぜひ再登場してほしいよね……。

百歳くん：えっ。でも2人共死んでいますよね。

三宮くん：そうなんだよ。でもさー、2人共、死に顔がすごくイケメンだったじゃない。僕はイケメンが大好物なので、イケメンには何度でも登場してほしい派！

百歳くん：……生き返ってくれるといいですね。

三宮くん：てゆーか、あんなイケメンを殺すなんてさ、本当に犯人が許せないよね。『2』では、イケメンを被害者にしないでほしいって切に願っている！

百歳くん：……まあ三宮くんの個人的な願いはともかく、今回の記事を見たところ、前作を含む『逆転』シリーズキャラの再登場はありそうですよね。P.202の対決シーンに登場している人物も怪しいと思うんですけど。

三宮くん：これ、『逆転裁判2』に登場したあの人に似てるね。胸にあのマークが付いているし。

百歳くん：あ、ホントだー、あのマークが付いてる！　よく見てますねー、三宮くん！

三宮くん：ほかにもさ、『逆転裁判』に登場した「ひょうたん湖公園」が再び事件現場になっている点をはじめ、シリーズをプレイしているファンがニヤリとできちゃう要素が『2』にもいろいろありそうで、楽しみだよね。

百歳くん：楽しみですねー。「ひょうたん湖公園」といえば、P.201のステージ画像にある飛行機が気になりませんか？　この飛行機にあるマークが、なんとなく鳳凰に見えるんですよ。鳳凰と言われて思い出すのは、前作に登場したロウの出身国である「西鳳民国」……。というわけで、この飛行機は「西鳳民国」のものなんじゃないかなーって、僕は妄想しているんですけど（笑）。

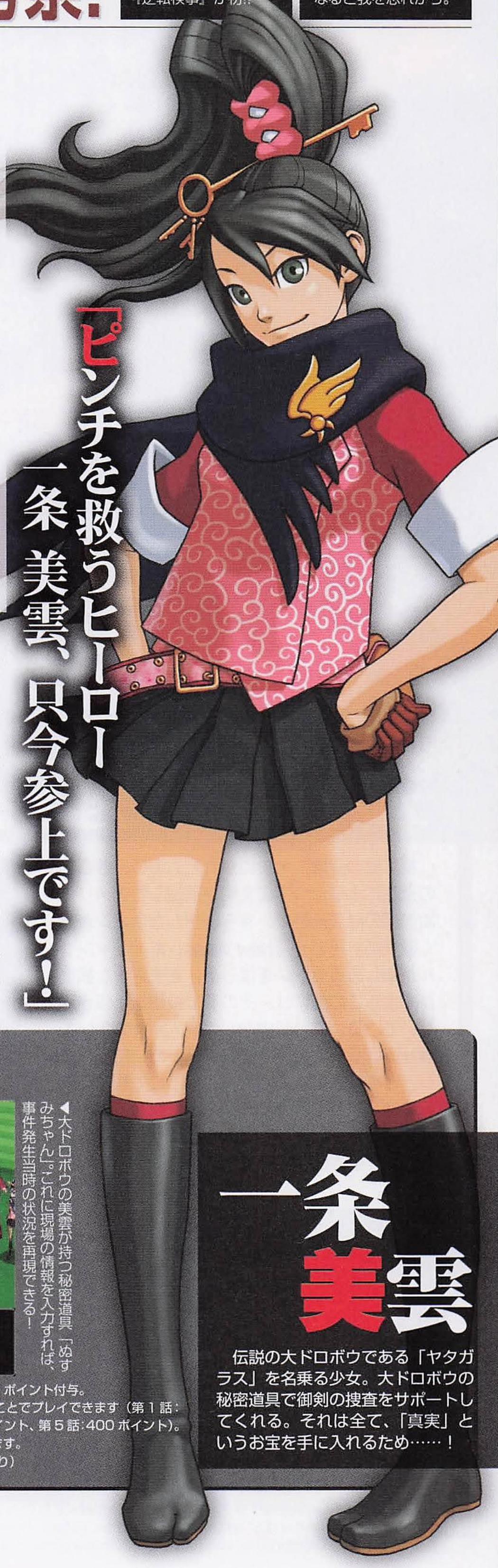
三宮くん：百歳くん……！　その妄想、すごくいいよ!!　ロウ再登場への希望が出てきたじゃない!!

百歳くん：ありがとうございます！　まぁ妄想は妄想なので、実際にゲームが発売されたら全然違うかもしれないんですけど。なんかこういうふうに、画面写真を見ながらアレコレ考えるのって楽しいですねぇ。

三宮くん：ねー。ゲームライターとして、というよりは本当に1ファンとして、続報が楽しみだよね。新システムの画面もさ、すっごく妄想をかき立てるし。

百歳くん：せっかくだから、僕もこれを機にシリーズの過去作をプレイしてみようと思いましたよ。

三宮くん：それならケータイ版がオススメ！　下で紹介している『逆転検事』のほか、『逆転裁判』シリーズもすべて配信されているから、プレイしてみてね！



「ピンチを救うヒーロー　一条 美雲、只今参上です！」

一条 美雲

伝説の大ドロボウである「ヤタガラス」を名乗る少女。大ドロボウの秘密道具で御剣の捜査をサポートしてくれる。それは全て、「真実」というお宝を手に入れるため……！

Check! 前作『逆転検事』をケータイ版で復習!

前作のおさらいには、いつでもどこでも手軽に遊べるケータイ版がオススメ。「捜査パート」と「対決パート」を行き来して、御剣と共に事件の真相を解き明かそう。もちろんDS版と同様に「異議あり！」のボイスやモーションもバッチリ楽しめる。





◀▲『逆転検事』最初の事件は、御剣の執務室で発生した……。ちなみに被害者は刑事。神聖なる仕事場を血で汚した犯人は、果たして誰なのだろうか？



◀大ドロボウの美雲が持つ秘密道具「ぬすみちゃん」。これに現場の情報を入力すれば、事件発生当時の状況を再現できる！

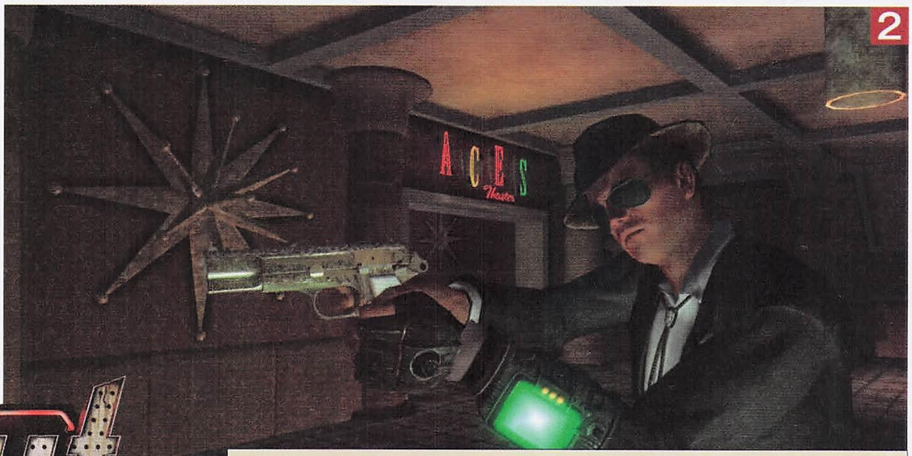
●料金：月額¥315（税込）※毎月300ポイント付与。
※全5話それぞれ、ポイントを使用することでプレイできます（第1話：200ポイント、第2～4話：各300ポイント、第5話：400ポイント）。
※通信時のパケット料金は別途で発生します。
●対応キャリア：iモード（非対応機種あり）

欲望の街 New Vegas に入る



欲望が渦巻く街でプレイヤーはどう生きる?

核兵器の直撃こそまぬがれたものの、数百年の荒廃によりかつての文明が消滅したアメリカ南西部の砂漠地帯で、きらびやかなネオンが輝く歓楽街。それが「New Vegas」だ。ギャンブルが楽しめるカジノをはじめ、さまざまな娯楽が集まるこの街には、その奥で複雑な陰謀が渦巻いている。武装組織や奴隷商人が勢力争いを繰り広げるなかで、主人公はいったい何を目撃し、どう行動するのだろうか。ここで頼りになるのは、自分自身が持っている世渡りの才覚と、身につけた武器だけだ。危険と隣り合わせのこの街で、生き延びていく勇気はあるか!?

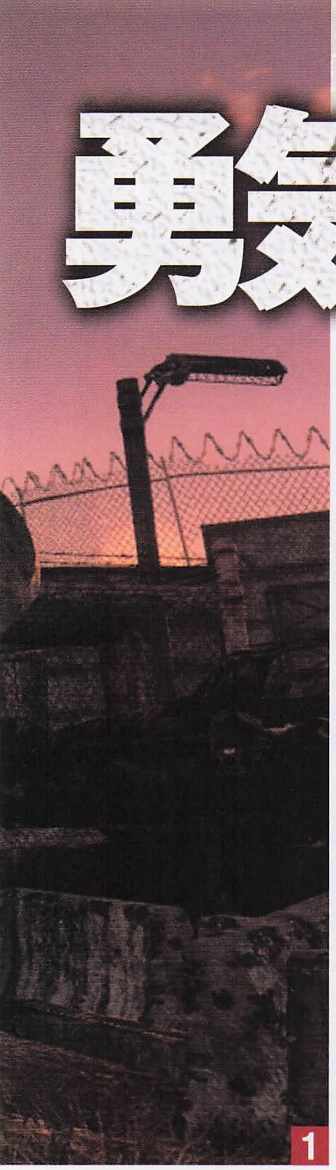


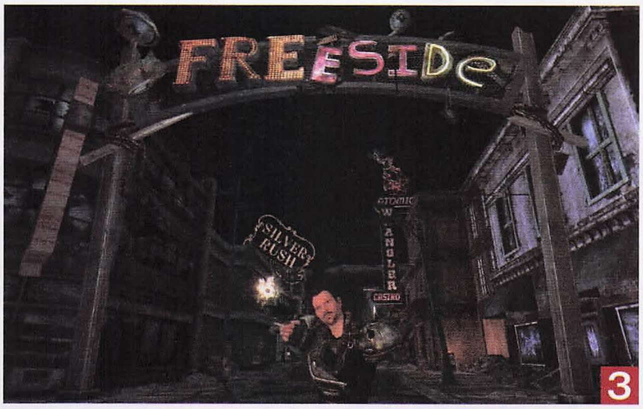
Fallout NEW VEGAS

Fallout: New Vegas

2010年11月4日発売	¥8,190(税込)			
PS3	ジャンル	RPG	SF 冒険	
	メーカー	発売元:ベセスダ・ソフトワークス/開発元:Obsidian Entertainment		
	備考	プレイ人数:1人用		
2010年11月4日発売	¥8,190(税込)			
Xbox 360	ジャンル	RPG	SF 冒険	
	メーカー	発売元:ベセスダ・ソフトワークス/開発元:Obsidian Entertainment		
	備考	プレイ人数:1人用		

勇気はあるか？







1 New Vegasエリアのゲート前でグレネードマシンガンを構える主人公。ゲートの周囲には多数の警備ロボットが配備されており、警戒は厳重だ。New Vegasは荒廃した砂漠の真ん中に存在するオアシスのような街だが、それだけに内部へ入るには一筋縄ではいかないようだ……。

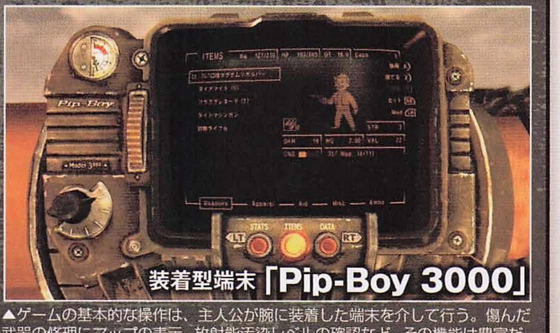
2 黒ずくめのスーツにサングラス、そしてソフト帽と、マフィア風のコスチュームでキメた主人公。腕にはおなじみ「Pip-Boy 3000」のモニターが光っている。こうした服装に身を包んでいるのは、この主人公がマフィアのような組織の一員に加わったという証しなのだろうか!?

3 核の直撃を受けていないNew Vegasには、電力によって光り輝くネオンサインが存在するなど、かつての文明の名残りが多く見られる。廃墟と荒野ばかりが広がっているこの時代のアメリカ大陸で、大勢の人々が集まるこのような大都市の存在は、非常に貴重だといえるだろう。

4 廃品を組み合わせて自作した、燃えさかる剣「シシケバブ」で、ハエのような巨大昆虫を斬りつける！　廃品を拾い集め、設計図に従って作業台で組み立てる自作武器は、今作でも多数用意されている。もとが廃品とはいえ、その威力は通常の武器以上に強力だから、あなどれない。

核戦争後のアメリカを冒険する『Fallout』シリーズ

『Fallout』シリーズは、アメリカと中国が全面核戦争に突入してから数百年後を舞台に、放射能で汚染されて荒廃したアメリカ大陸を冒険するRPGだ。廃墟の中で生き残った人々は、コーラのフタをお金代わりにし、ガラクタのような品物を売買しながら、明日の希望を求めて暮らしている。そんな世界で旅を続ける主人公は、巨大化した昆虫やミュータントと戦うだけでなく、人類の文明を復興させようとさまざまな思想で団結する、強力な武装組織と対決することも！　人々のために尽くす英雄として生きるか、欲望のままに暴れ回る極悪人になるか。すべてはプレイヤーの決断しだいだ！



装着型端末「Pip-Boy 3000」

▲ゲームの基本的な操作は、主人公が腕に装着した端末を介して行う。傷んだ武器の修理にマップの表示、放射能汚染レベルの確認など、その機能は豊富だ。

ゼネラルマネージャー高橋徹氏のコメントで確証を得た『Fallout: New Vegas』はココがスゴイ！

1 セリフの合計量は『Fallout 3』から二割増!!

高橋氏によると「日本語に翻訳したテキストとセリフの量は『Fallout 3』に比べ、約二割ほど増加しています」とのこと。とはいえ、ゲーム中で移動可能なマップの範囲としては、前作とほとんど変わらない広さになっているという。世界の広さは同じでも、登場するNPCの人数が増えて人口密度がアップしているほか、ストーリー展開が変化するバリエーションもより多彩になっているようだ。また前作では、スリードッグによる陽気なDJや、ジョン・ヘンリー・エデン大統領のプロパガンダといったラジオ放送を冒険中に聞くことができた。今回もそうした耳で楽しめる要素が存在するかは不明だが、豪華声優陣による印象的なセリフが聞けることを期待したい。

2 2000人以上のNPCが生活している!!

アメリカでオリジナル版を制作しているプロデューサーがインタビューで語ったところによると、作中には固有の名前を持つNPCが、なんと2200人も存在しているという！　この件を高橋氏に確認してみたところ、本作が真にスゴイのは、人数だけではないとのこと。**「2000人以上いるNPCのうち、ある1人を除く残り全員を殺しても、ゲームをクリアすることはできます。その一方で、誰1人として殺すことなく、クリアすることもできるんです！」**

つまり、プレイヤーがどんなに好き勝手な行動を取っても、ゲームが破綻することなく、物語が最後まで進行していくというのだ。本作で実現しているプレイの幅広さが、いかに驚異的なものかがよくわかる。

3 勢力や地域ごとに主人公との関係が変化する!?

New Vegasの街には大きな3つの勢力が存在し、プレイヤーはそのなかでどの組織と友好を結び、どの組織と敵対するかを自由に選択できる、という情報はすでに公開されている。ところが高橋氏によると、プレイヤーの置かれる立場が変化するのは、3つの組織だけではないという。**「本作ではプレイヤーが訪れることのできるエリアごとに、友好的なのか敵対しているのかという関係が変化します」**

『Fallout 3』では、作品世界全体に対して、プレイヤーは善人か悪人かという立場が変化した。本作はそれが、訪れるエリアごとに異なるようなのだ。ある街では英雄として歓迎され、別の街では悪党として生命を狙われるといったこともあり得るのだろうか!?



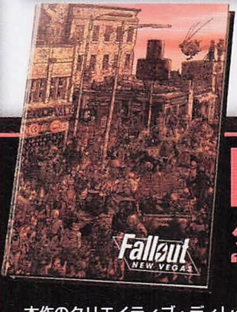
レーティング



本作は、18歳以上のユーザーを購入対象としたCERO Z指定の作品となっている。また海外版と日本版では、ゲーム内の表現が以下の点で異なっている。
■日本版では、「人間」（プレイヤー・キャラクターを含む）及び「グール」（個人名が表示されるタイプ）の分離欠損表現を削除。
※「スーパーミュータント」「フェラル・グール」などは北米版と同様。また出血量、フィールド上にある死体や「ゴア・バッグ」などの表現も北米版から変更なし。
■一部のアイテム名を、日本独自の名称に変更。
■一部のPERK名とそのグラフィックを、日本独自のものに変更。

日本での発売にあたっては、海外で使用されているキービジュアルをメインとはせず、上に掲載したポスターや雑誌広告で広告を展開している。また、海外で通常版より高価なコレクターズ・エディションに同梱されるグラフィックノベルを、予約購入特典としているほか、海外で特定店舗の予約特典となっているダウンロードデータが、初回購入特典としてソフトに封入される。

広告・キャンペーン



予約購入特典

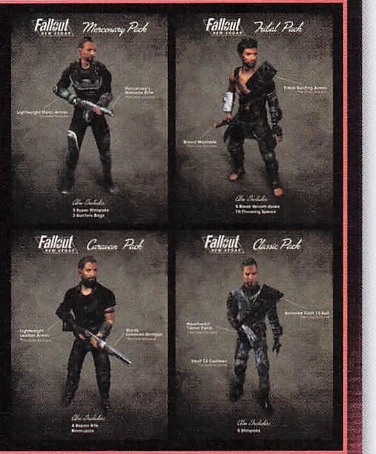
グラフィックノベル “All Roads”

本作のクリエイティブ・ディレクターChris Avellone氏と、アメコミ出版社のDark Horse Comicsが共同制作した、ハードカバー仕様のグラフィックノベル（コミック単行本）。『New Vegas』に至るまでのストーリーが描かれている。

初回購入特典

ダウンロードデータ アイテムパック

アーマーや武器など、テーマにそった複数のアイテムをまとめてダウンロードできるアイテムパック4種類のうち、ランダムで1種類を初回発売ぶんの特典として封入。アーマーや武器は、この特典でしか入手することのできない貴重な限定アイテムとなっている。



高橋徹氏が語る……

ベセスダ・ソフトワークスの日本展開 「日本で100万本



ゼニマックス・アジア株式会社
ゼネラルマネージャー
高橋 徹氏

『Fallout』への興味をライトな層にも広げたい

『Fallout: New Vegas』を日本で発売するにあたり、発売元のベセスダ・ソフトワークスは、上でも紹介しているユニークな広告を打ち出してきた。日本製のRPGに対する“挑戦”ともいえる、刺激的な文面が並ぶこの広告には、どのような意図が込められているのだろうか。

「この広告は、日本でRPGを作られているメーカーさんに対して、ケンカを売っているわけでは決してありません」と、ベセスダ・ソフトワークスの日本での展開を指揮している高橋徹氏は、やや困惑した表情で答えてくれた。

「『Fallout』について詳しく説明しようとすると、あれもできる、これもできると語ることが多すぎて、海外製のゲームに慣れていない人にしてみれば、その説明を読んでいるだけで面倒くさいと思ってしまうんですよ。そういった人達に対して、『Fallout』の魅力をわかりやすくイメージしてもらいたいというのが、今回の広告の意図ですね」

『Fallout』は自由度の高いRPGだと言われるが、そこで語られる“自由”とは、いったいどんなものなのか。それを日本のRPGと対比する形で、より具体的に掲げたのが、今回の広告だという。

「この広告を見て、“いや、そんなことはない。自分は日本のRPGに満足している”という人は、それでいいんです。でもその一方で、ここで挙げられた項目に少しでも共感を覚える人、既存のRPGに対して漠然とした不満を感じている人には、日本のRPGとはまったく異なる選択肢として、『Fallout』というゲームが存在していることをアピールしたいんです」

こうした広告のアプローチを行った背景には、海外製ゲームの国内市場をさらに広げていきたいという思惑がある。

「洋ゲーといえば、昔は1〜2万本の売り上げがせいぜいでしたけれど、今は10万本、20万本という実績を残せるようになってきています。でも我々としてはもう1桁多い、100万本という数字を目指したいんですよ。そのためには、ふだんから海外製のゲームに興味を持っている層とは違う、よりライトな層にアピールしていかなければいけない。そういった人達に向けての広告展開は、従来と同じ戦略では通用しませんから」

きちんとローカライズして発売するのは“当たり前”

日本版『Fallout』シリーズの大きな魅力は、音声まで完全に日本語化されている点だ。前作をプレイしている人なら、

『Fallout: New Vegas』の日本における販売戦略

日本国内での発売にあたり、ゲーム中の表現から広告展開にいたるまで、多様な販売戦略が行われている。その全貌を紹介するとともに、そこに込められたパブリッシャーとしての意図を聞いてみた。

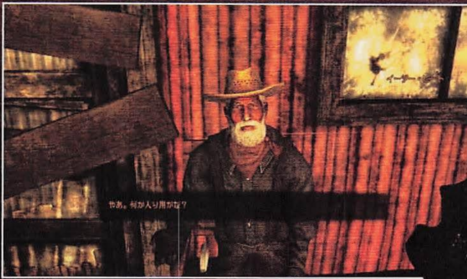


ローカライズ

『Fallout: New Vegas』は、画面に表示されるテキストはもちろんのこと、主人公と出会うNPCが話すセリフもすべて、完全日本語音声化されている。そのキャストは下で紹介しているように、ゲームやアニメのCVだけでなく、ナレーションや洋画の吹き替えでも実績のあるベテラン声優陣を中心に起用している。

出演声優陣

- 小山力也
- 本田貴子
- 甲斐田裕子
- 広瀬正志
- 緒方賢一
- 辻 親八
- 折笠 愛
- 斎藤志郎
- 石川ひろあき



ラジオから流れてくるDJの語りなど、音声だからこそ感じ取れる場の雰囲気を十分に堪能したことだろう。しかし高橋氏は、そうした手間のかかるローカライズを"当たり前"と言ってのける。

「海外と極力同じ内容を、音声も含めて丁寧にローカライズをして、海外とできるだけ近いタイミングで発売するというのは、海外製のゲームを日本で発売するパブリッシャーとして、当たり前の話ですよね。さきほど言ったように、ライトなお客さんにアピールするためには、海外製のゲームだとわからないぐらい、きちんとローカライズされたものじゃないと、意味がないですから。我々も常にそれを目指しつつ、なかなかその域にまでは到達できていないですけれど」

ローカライズで話題になることの多いレーティングに関しては『Fallout 3』での経験が大いに役立ったという。

「前作は、核に関連する一部のクエストを削除せざるを得なくなってしまったのですが、今回はストーリー面での変更はありません。前作のときは、Z指定の範囲内でどこまでの表現が許されるのかという限界を、手探りで進んでいったところがあったのですが、そのおかげで今回は、基準がわかっていましたから。戦闘時の欠損描写は一部修正していますが、それ以外の海外版との表現の違いは、探せば気づく程度の微妙なものですね」

ベセスダ・ソフトワークス今後の国内展開は？

『Fallout: New Vegas』以降、ベセスダ・ソフトワークスが日本での発売を予定しているのは『Brink』と『Hunted: The Demon's Forge』の2作のみ。今後の展開が気になるところだが……。

「日本では発表していないid Software開発の『Rage』も含めて、海外で発売されるタイトルは、できるだけ日本でも発売していきたいと思っています。発売がかなり先のタイトルばかりで申し訳ないですが、ベセスダの基本方針としては、あせって不完全なまま発売するぐらいなら、たとえ発売が遅れてもしっかり作り込もうという考え方ですね。『Brink』はE3のバージョンに比べて随分とよくなりましたし、『Rage』は海外での発売が2011年9月になると発表しましたが、実はもうほとんど完成しています。それでもなお時間をかけて、よりよいゲームにしようと作り込んでいるんですよ」

ゼニマックス・アジアでは、以前はベセスダ以外の海外製ゲームのローカライズも手がけていたが、現状ではそうしたタイトルの予定はないとのことだ。

「理由は2つあり、まずid Softwareをはじめとして、ゼニマックス傘下のスタジオが増加した結果、自社だけでラインナップが充実してきています。それに加えて、日本で海外製ゲームのローカライズを手がけるメーカーさんが増えてきて、自分達の可能な範囲でやりたい作品がなくなってきたというのも事実です。よいタイトルがないか、常に探してはいるんですが、なかなか難しいですね」

ちなみに、前作と同様に追加DLCの展開も予定されているという。

「どのぐらいの規模で、いくつ出てくるのかというのはまだわからないのですが、海外でリリースされるものはもちろん日本でも配信しますし、日本で出すからには、本編と同様のクオリティでローカライズするのは当然です。前作では、こちらが予想した以上のペースでみなさんに購入してもらえたので、今回もぜひ楽しんでもらえればと思います！」

販売する方法を考え続けています」



CHECK! 「ぬるぬる」や「弾幕」など新機軸なゲームの見どころ

『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』には、巷にあふれるAVGにはない独自の要素が盛り込まれているらしい。しかも、原作者の伏見つかさ先生がシナリオの監修を務めるというから、「俺妹」ファンにとってはマストバイの一作となるはずだ。ここでは、そんなゲーム版のポイントを紹介しよう。

! 妹の人生相談を受ける AVG

本作でプレイヤーは、桐乃の兄・高坂京介となって妹の人生相談に応えていくことになる。人生相談の際は、原作さながらにプレイヤーと妹が1対1で向かい合って、会話のキャッチボールを楽しむことが可能。常日頃から妹と会話したいと願うプレイヤーには夢のようなゲームだ。



妹の相談！

ゲーム版での妹からの人生相談は、原作にはなかったものも多数あるに違いない。どんな内容であろうと、俺が妹の相談に乗らないわけがない！

! キャラがぬるぬる動く「O.I.U.システム」

「O.（俺の）I.（妹がこんなに）U.（動くわけがない）システム」とは、キャラクターとのツーショット会話に、「Live2D」という表情やポーズをスムーズに切り替える映像技術を取り入れたもの。会話時は、右の写真のようにキャラクターが大きくアニメーションする。



! ニコニコ動画でおなじみの演出も

会話時は、画面上に会話内容に対するコメントが表示されて、ニコニコ動画でいうところの「弾幕」のような演出が入ることがある。普段からニコニコ動画をチェックしている桐乃だが、まさか自分の会話が誰かにコメントされるとは思うまい。どんなコメントが付くのか楽しみ！



コメントの嵐！

兄に対してつれない態度をとる桐乃に、視聴者（？）による脊椎反射のコメントが乱れ飛ぶ。コメントは会話にも影響を与えるのだろうか？

WHAT'S "OREIMO PORTABLE"?

見た目はギャルだけど
アキバ大好きな「俺の妹」こと

高坂桐乃（こうさかきりの）

CV：竹達彩奈

ギャルっぽい見た目にそぐわないアキバ系の趣味を持つ「俺妹」のヒロイン。ドラマCDやTVアニメと同じく、ゲーム版でも人気声優の竹達彩奈がボイスを担当する。

妹の向かう先が秋葉原なら俺達もついて行かねばなるまい！

「超平凡な高校生の兄」と「超リア充の中学生の妹」が繰り広げる“ありそうでなかった日常生活”を描く人気ライトノベル「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」。ワガママで暴力的な性格だが、それを忘れさせる驚異の愛らしさで、兄・京介と読者を振り回す妹・高坂桐乃の快進撃は止まらない！ そんな彼女が興味を示す街は、東京の秋葉原（以下、アキバ）。作中においては、この街と妹の関係性が重要な位置づけとなっている。なぜ妹はアキバに魅せられるのか、そしてなぜ俺達は妹が気になってしまうのか？ 今回の記事では、その答えを探るために「妹とアキバ」を軸に作品を紹介していこう。

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

ore no imouto ga konnani kawaii wake ga nai portable

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル		
発売日未定	価格未定	
PSP	ジャンル	AVG
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用
恋愛		

妹とアキバの絶妙ハーモニー！ 快進撃を続ける「俺妹」とは？

「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」は、電撃文庫から刊行されているライトノベル作品。コミック版は単行本が2巻まで発売されており、今年の10月からは全国U局系列でアニメの放送が開始される（詳しくは左を参照）。物語の概要は、ひょんなことから、仲の悪かった妹の桐乃から「人生相談」を受けた「俺」こと兄の高坂京介が、彼女の悩みに応えるべく奔走するというもの。実は、その人生相談こそがアキバに密接にかかわってくるのだ。アキバといえば、コミック、アニメ、ゲーム、フィギュア、同人誌といったグッズが豊富で、アイドル、声優、コスプレイヤーなどによるイベントも催される、オタク的文化の最先端をいく街。妹がそんな得体の知れない街に関係があるなんて心配でしょうがない……。少しでもそう思ったのなら、本作にハマる可能性は高い。

原作小説



●電撃文庫／アスキー・メディアワークス刊
●著者：伏見つかさ、イラスト：かんざきひろ
●好評発売中（1～6巻。以下続刊）

コミック



●電撃コミックス／アスキー・メディアワークス刊
●原作：伏見つかさ、作画：いけださくら、キャラクターデザイン：かんざきひろ
●好評発売中（1～2巻。以下続刊）

アニメ



●原作：伏見つかさ「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」（電撃文庫／アスキー・メディアワークス刊）、監督：神戸洋行、シリーズ構成：倉田英之、スーパーバイザー：川口敬一郎、原作イラスト：かんざきひろ、キャラクターデザイン：織田広之、音楽：神前暁、アニメーション制作：AIC Build

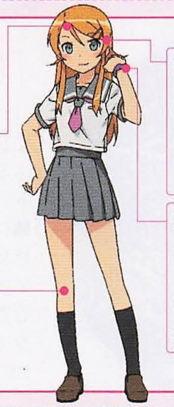
放送スケジュール

2010年10月より、TOKYO MX・毎日放送・チバテレビ・テレビ神奈川・テレ玉・テレビ北海道・テレビ愛知・TVQ九州放送・BS11ほかにて放送開始予定

妹はまさかのアキバ系？ 気になっちゃうスペックに肉薄

「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」というタイトルは、兄の視点から見て、妹が可愛く思えてしまった……というストレートでインパクトのあるネーミングだが、本のタイトルになるほど「可愛い」と言い切られてしまう妹とは、一体どんな人物なのだろうか。せっかくなので、ここではその「可愛い」とされる妹・高坂桐乃という人物の人となりに迫ってみよう。まずは左の図解を見てほしい。彼女の特徴を身体のパーツで分類し、各部のスペックについて詳細に解説している。

妹スペック図



妹フェイス
ファッション誌の読者モデルを務めるほど整った顔立ちだが、本人は丸顔なのを気にしている。兄に対しては険しい表情を向けることが多い。

妹ブレイン
勉強、スポーツ、仕事、友人関係、そして秘密の趣味と、さまざまな要素をハイレベルにこなすスーパー頭脳。若干興奮しやすい傾向がある。

妹おしゃれ
みんなと同じ制服を着ていても、手首にはシュシュのワンポイント。この気の利いたおしゃれ心は、さすが読者モデルと言わざるを得ない。

妹レッグ
見るものの目を引く、すらりと長い脚。美脚というだけでなく、中学校では陸上部のエースとして活躍するほど抜群の運動性能を誇っている。

※編集部調べ

……どうだろうか。こうして各部の特徴をあげていくだけでも、高坂桐乃がいかに高いスペックを有する妹であるかわかるだろう。さらに補足すると、彼女は14歳の中学2年生である。茶髪にピアスという出で立ちで、ティーン向けファッション誌の読者モデルとして活動中。その一方で、学力は県内でトップクラスを維持しており、陸上部ではエースとして活躍中……と、まったく非の打ちどころのないスーパー中学生なのだ。ここまできて、「世の中にこんな完璧な妹がいるわけがない」と思った読者は鋭い。そんな輝かしいプロフィールとは裏腹に、桐乃は「兄に対しては必要以上にワガママに振舞う」という意外な一面も持っている。とある事件をきっかけに、桐乃は兄に対して人生相談を持ちかけることになるのだが、その相談の際の態度はなぜか上から目線だ（身長は165センチと、中学2年生としては高い部類に入る）。だけどこうした年相応の態度が、逆に微笑ましく感じられる女の子なのである。なお、その人生相談でカギとなってくるのが、桐乃が周囲に隠している「アキバ系の趣味」。妹の意外な趣味を知ってしまった京介はどうするのか？ 続きは作品を読んでのお楽しみだ。

妹とアキバで会える！ 電撃文庫 秋冬の陣にGO!!

さて、そんな妹と会えるイベントがなんとアキバで開催されることが決定した。イベント名は「電撃文庫 秋冬の陣 電撃文庫 秋の祭典2010」で、詳細は左のとおり。このイベントは秋葉原UDX＆AKIBA SQUAREで開催され、入場は無料。ステージでのショーやサイン会、電撃文庫の作品に関する展示や物販などが行われる。「俺妹」は、アニメ版の第1話の先行公開、担当声優によるステージイベント、コミケで先行公開されたゲーム版PV（改訂版）の上映など、同イベントの目玉の1つとして大きく取り上げられる。アニメやゲーム版に関していえば、「動く妹」をどこよりも早くその目で見るチャンス。ゲームファンは「俺妹」のゲームショウとして楽しむのもアリだろう（それは言い過ぎかもしれないが……）。なお、開催日程は今号の電撃ゲームスの発売日から数日後となってしまうが、都合がつく読者諸兄はぜひ足を運んでみてほしい。このイベントに限らず、「妹が夢中のアキバへ行く」という体験をして、作品世界への理解を深めてみるのも一興だ。

イベント概要

名称 電撃文庫 秋冬の陣
電撃文庫 秋の祭典2010
日付 2010年9月26日（日）
10：00～19：00（予定）
場所 秋葉原UDX＆AKIBA SQUARE
備考 入場無料

「俺妹」関連のイベント
●ゲーム関連：最新PVの上映、ポスターの掲示、販促チラシの配布
●アニメ関連：アニメ第1話の先行公開
●ステージ関連：アニメ出演声優による放送記念ステージイベント（※）
●サイン会：伏見つかさ先生×かんざきひろ先生によるサイン会（※）
※：参加申し込みが必要で、応募が締め切られたイベント。詳しくは公式HPへ

WHAT'S "OREIMO"?



アキバBlogにも桐乃ちゃんが出没！

原作小説では、マニアックな趣味を持つ桐乃が「アキバBlog（http://blog.livedoor.jp/geek/）」や「かーずSP（http://www.karzusp.net/）」といったサイトで情報を収集しているという記述がある。これらのサイトには「俺妹」関連の特集記事やエントリーが大量にあるので、作品をさらに知りたいと思うならブックマークしておくべきだろう。当然ながら、桐乃が興味を持つような情報を網羅しているサイトなので、桐乃の気持ちに近づきたい読者諸兄も要チェック！

しゅうげいかんこうこう がくせいファイル

修藝館高校学生FILE

主人公が通う修藝館高校は全寮制で、「特進科」「芸能科」「スポーツ科」という３つの学科で構成されている。"やる気重視"の校風で、芸能科の入学試験には実技がなく、個性豊かな生徒揃いなのが特徴だ。ここでは、物語に深くかかわってくる生徒達を紹介する。



皆見 遥香（みなみ はるか）
CV：堀江由衣
●学年：2年生
●学科：芸能科
●部活：元・新体操部
手首のケガで泣く泣く新体操をやめ、スポーツ科から芸能科へ移籍した少女。努力家で真面目な性格のぶん、集中すると周りが見えなくなる。

伊狩 恵美奈（いかり えみな）
CV：釘宮理恵
●学年：2年生
●学科：芸能科
●部活：なし
勉強から芸事まで、何でもそつなくこなす優等生。逆に特別秀でたものがなく"器用貧乏"と自分を卑下している。主人公にはなぜか反発的!?

倉科 珠希（くらしな たまき）
CV：田村ゆかり
●学年：1年生
●学科：芸能科
●部活：三味線部
主人公と同じ部活に所属する後輩で、礼儀正しくハキハキとした性格。三味線の腕はセミプロ級。年上の主人公に、ほのかな恋心を抱いている。

伊東 博嗣（いとう ひろし）
CV：中村悠一
●学年：2年生
●学科：スポーツ科
●部活：剣道部
主人公の幼なじみにして親友。あまり表には出さないが、不良やチャラい男は軟弱だと嫌っているふしがある。スポーツ万能で、剣道の有段者。

古森 賢治（こもり けんじ）
CV：下野紘
●学年：2年生
●学科：芸能科
●部活：なし
噂話と女の子にしか興味がないトラブルメーカーだが、どこか憎めない生徒。主人公にとっては"どうでもいい話"を振ってくる悪友でもある。



一見"のほほん"としているが正義感を内に秘めた本作の主人公

主人公
石神 優斗（いしがみ ゆうと）
●学年：2年生
●学科：芸能科
●部活：三味線部(ただし幽霊部員)
ある事件をきっかけに、妖が見える「能力」に目覚め、「妖対策室」のメンバーとなって戦うことになった少年。温厚で、クラスでも無害な人物と目されているが、内に秘めた正義感は強い。

運命（うんめい）の悪戯（いたずら）が主人公（アナタ）を

「妖対策室」の一員となり戦うアドベンチャーRPG

『つくものがたり』は、不思議な能力に目覚めた主人公となり、この世ならざる存在と戦うことになる新感覚のアドベンチャーＲＰＧ。穏やかな日常の陰に妖（あやかし）がうごめく現代。修藝館高校に通う主人公は、妖の影響で凶暴化した女生徒に襲われ、校舎の３階から転落してしまう。そのショックで妖が見える能力に覚醒した彼は、知られざる非日常の世界に足を踏み入れることになるのだった——。全寮制高校を舞台に学生生活を体験できるのと同時に、付喪神（つくもがみ）の力を借りて妖と戦うといった"和"のテイストあふれるストーリー＆バトルを楽しめる本作。ここではゲームの概要に加えて、主人公をとりまく個性的な登場キャラクター達を紹介する!!

そして僕らは、扉の向こうの世界を知る



▶人間の世界に入り込み、さまざまな事件を引き起こす妖。"能力"に目覚めた主人公は、担任教師の安倍彩香にスカウトされ、妖から世界を守る「妖対策室」に入って戦うことになる。

つくものがたり

TSUKUMONOGATARI

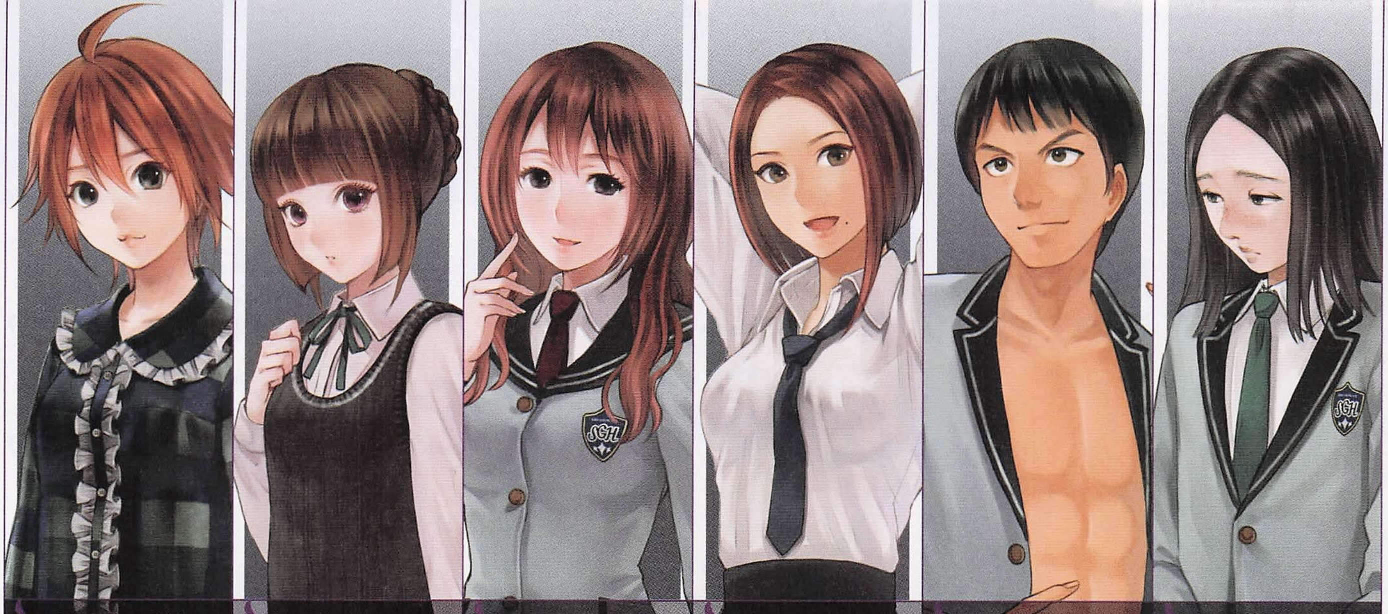
That is unacceptable now. You've known the secret.
There is a story of a boy who can see AYAKASHI, not visible to the human eye.

つくものがたり

2011年1月27日発売予定	¥6,090(税込)	
PSP	ジャンル	AVG(アドベンチャーRPG) 冒険
	メーカー	発売元:フリュー／開発元:キラウェア 恋愛
	備考	プレイ人数:1人

ＰＳＰ初参入となるフリューと、数々の名作を手掛けてきたキラウェアが放つ、新感覚のジュヴナイル伝奇ＡＶＧがこの冬登場！　この世ならざる妖(あやかし)との戦いに勝利せよ!!

キャラクターデザイン：フカヒレ　妖／付喪神デザイン：阿引千年



成瀬 茜（なるせ あかね）
CV：竹達彩奈
- 学年：2年生
- 学科：特進科
- 部活：なし

成績優秀で、全国模試でも常に上位に食い込む優等生。出席免除の特権を持ち、常に寮の自室にこもっているため、彼女の姿を知る者は少ない。

香山 怜央（かやま れお）
CV：悠木碧
- 学年：2年生
- 学科：芸能科
- 部活：なし

人見知りが激しく、内気な性格の女の子。特に男が苦手だが、いつか運命の男性が現れると信じているお姫様気質な一面も。人形集めが趣味。

藤間 しのぶ（ふじま しのぶ）
CV：井上麻里奈
- 学年：3年生
- 学科：特進科
- 部活：生徒会（会長）

修藝館高校の生徒会長だが、とてもそうは思えない、ほんわかした気質の持ち主。おまけに世間知らずで天然だが、人を惹きつけるオーラを持つ。

遠野 朔美（とおの さくみ）
CV：佐藤利奈
- 学年：2年生
- 学科：スポーツ科
- 部活：水泳部

抜群のプロポーションを誇る、高飛び込みの選手。サバサバした性格で、誰に対してもフレンドリーに接するため、男女を問わず友人が多い。

竜岡 勇一（たつおか ゆういち）
CV：杉田智和
- 学年：2年生
- 学科：芸能科
- 部活：総合武術同好会

カンフースターに憧れ、いつも素肌にブレザーの恰好で過ごしている熱血バカ。ひたすら我が道を行くまっすぐな性格で、お人好しな一面も。

富樫 薫（とがし かおる）
CV：代永翼
- 学年：1年生
- 学科：芸能科
- 部活：なし

歌舞伎役者である父親の意向で芸能科に入学した新入生。アニメや声優好きで、普段から気弱で引っ込み思案のため、クラスでも浮いた存在に。

妖（あやかし）の棲（す）む世界（せかい）へと誘（いざな）う――



システム SYSTEM アドベンチャー（学校）パートとバトルパートを交互に攻略！

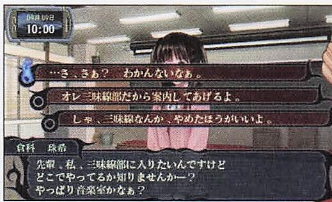
本作は、学校内を探索して情報を集めるアドベンチャーパートと、妖を相手に戦うバトルパートの2部構成。以下で、ゲームの流れを解説する！

シナリオスタート → アドベンチャーパート



事件の情報集めや戦闘準備を行おう

学校内にいる生徒達と会話して、ストーリーを進めるパート。会話を通じて「憑代（よりしろ）」や「言霊」を集め、バトルに備えるのが目的となる。妖による事件が起きたり、主人公が選択を迫られる場面も。



▲会話イベントで登場する選択肢の返答しだいでは、戦闘を有利に進められる言霊が手に入ることも。

バトルパート



付喪神を召喚して強力な妖を撃破せよ！

召喚した「付喪神」とともに妖と戦うパート。付喪神はアドベンチャーパートで集めた憑代と言霊を組み合わせ、携帯で“送信”すれば呼び出せる。付喪神ごとに攻撃方法が異なるため、いかに強力な付喪神を召喚できるかがカギに!!



→ シナリオクリア



クタベ
CV：加藤英美里

主人公の携帯電話に棲んでいる付喪神で、頼れるパートナー。おしゃべり好きで、性格は結構いい加減!?

安倍 彩香（あべ あやか）
CV：小林ゆう

主人公の担任にして、妖対策室に引き込んだ張本人。破天荒な性格で、しばしば主人公に難題を押し付ける。

用語集

【妖（あやかし）】「妖界」と呼ばれる、現実世界とは違った世界に棲むモノたち。【付喪神（つくもがみ）】古くなった物品に憑き、この世界と人々を守るモノ。人に害を与える妖とは表裏一体の存在で、どちらも普通の人間には姿が見えない。【妖対策室】この世に侵入してくる妖と秘密裏に戦い、人々を守っている能力者達の組織。



青年は魔人とともに歩み続ける。故郷の森を守るため。



大国を一夜で滅ぼしたとされる“闇”。自分の生まれ育った森に闇が迫っていると知った主人公は、故郷を守るために古びた城へ潜入する。そこに眠っていたのは、闇を浄化する力を持つ“魔人”だった。今回は、登場人物や主人公と魔人のアクションを紹介。

魔人と失われた王国

2011年1月20日発売	価格未定		
PS3	ジャンル	ACT(ファンタジー・ギミックアクション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:未定	謎解
2011年1月20日発売	価格未定		
Xbox 360	ジャンル	ACT(ファンタジー・ギミックアクション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:未定	謎解

 ※画面は開発中のものです

CHARACTER 登場人物

故郷の森を守るために戦う主人公の青年と、過去の記憶を失っている謎の生き物・魔人。物語は彼らを軸にして進んでいく。謎の少女や不気味な姿を持つ闇の兵とともに、現在判明している登場キャラクターを紹介しよう。



主人公

動物と話すことができるという不思議な力を持つ青年。故郷の森に迫る闇と戦うために、滅びた王国の城に封印されていた魔人を解放する。さまざまな遺跡で盗賊まがいのことをしている。



▲主人公に助けられた魔人は、彼と行動をともにする。主人公が持つ杭には、特別な力があるようだ。



ユルルングル

闇に滅ぼされた王国の城に、約100年にわたって封印されていた謎の生物。伝説では魔人と呼ばれ、闇を浄化する力を持つといわれる。だが今は記憶とともに能力のほとんどを失っている。



女の子

魔人の持っている数少ない記憶の中にいる少女。どうやら、かつて魔人は彼女を救おうとしていたらしいのだが、詳細はまだ不明である。

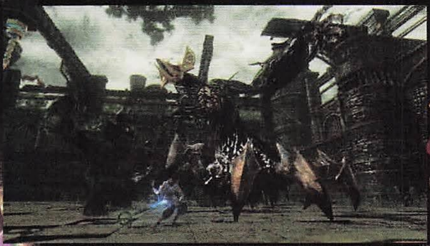


◀魔人が少女を守っている？ 2人はどんな関係なのだろうか？

闇 邪悪な物質で構成された不気味な姿をした生物

闇に覆われてしまった王国を徘徊している闇の兵。自分達の領土に踏み込んできた主人公をつけ狙う厄介な相手である。人型のものや動物のような姿をしたもの、さらには魔人をはるかに上回る巨大なサイズのものまで存在するらしい。





▲「カナロア」と名乗る大型の敵が主人公と魔人に襲いかかる。2人に勝ち目はあるのか!?



SYSTEM システム



主人公は闇に対抗するにはとても非力な存在だ。そこで重要になるのが、魔人とのコンビネーション。"相棒"の力を借りて、ギミックやバトルに挑んでいくことになる。

魔人の助けを借りることでギミックを解いていく

▲カタパルトの石を乗せる部分に主人公が乗る。魔人の力を借りれば、これで遠くまで一気に飛んでいけるはず。こうしたパズル的な謎解きもある。



▶魔人に放り投げてもらって大ジャンプ！　これなら大きな段差でも飛び越えることができそうだ。力技は魔人、細やかな行動は主人公が担当する。

"ちから"が封印された実を食べて失った能力を取り戻していく



▶魔人が手に持っているのは能力の実。これを食べることで魔人は本来の力を取り戻せる。



▲炎の力を取り戻した魔人。口から猛烈な火炎を吐き、闇を焼き尽くす！　よく見ると、どうやら主人公も燃えているようだが大丈夫？



◀闇を浄化して「結晶化」する魔人の能力。これで敵に攻撃したり、「闇だまり」を結晶化して主人公の足場にしたりすることができる。

魔人と力を合わせて闇に挑め!!



▲浄化の力を行使した魔人を飛び越え、上方から主人公が攻撃！　魔人のパワーだけに頼らず、2人で連携することが闇を倒すためのカギとなる。互いの能力を駆使してすべての闇を浄化せよ!!

CREATOR INTERVIEW プロデューサー・内山氏が語る『魔人と失われた王国』の世界

——タイトルにもなっている魔人・ユルルングルはとても印象的ですね。彼を主人公の相棒として設定した理由を教えてください。

内山氏（以下、敬称略）：本作では、情緒的な言葉である「友情」を「ゲーム性」に組み込むという試みを行っています。その友情を表現するためには、主人公に加えて「友情の対象」となる魔人の存在が不可欠でした。

——ユルルングルと主人公、そして女の子の詳細について教えてください。

内山：ユルルングルは、クマのような、コアラのような、水牛のような……いろいろなモチーフが混ざったデザインを目指しました。背中には草花も生えています（笑）。とにかく、まずは目立ってほしいなと。性格はのんびりしていて、自分のことを「おで、おで」と呼ぶカワイイ感じですが、怒ると怖いかもしれません。その一方で、主人公は動物と話せる能力を持つ青年です。故郷には、彼以外の人間がいないので、彼は一緒に住んでいる動物達から「にんげん」と呼ばれています。そんな故郷が闇に侵食され、その危機に対処するため、彼は滅びた王国の城に忍び込みます。そこで魔人と主人公は運命的な出会いを果たすのです。「女の子」は、そんな物語の中心に位置する重要な人物ですね。

——主人公の敵である「闇」とは、具体的にはどういった存在なのでしょうか？

内山：「闇」という存在は、非常につかみどころのないもので、金属とタールが交じり合ったような不気味な見た目で表現されています。どうして闇が発生し、なぜ王国は滅びてしまったのか。物語は、それを紐解いていく旅でもあるのですが、その背後には悲しいまでの「人間の愚かさ」が存在します。

——話は変わりますが、物語の舞台の幻想的なビジュアルが非常に美しいですね。

内山：舞台設計でこだわった部分は、「空気感」です。空気に関するシェーダーを作り込んで、手前は青く、遠方は紫に見えるようなビジュアルに仕上げました。中世の童話や影絵の絵本の雰囲気を、ハイエンド機で表現するという挑戦をしています。

——最後に、電撃ゲームスの読者に向けてメッセージをお願いします。

内山：完全新規のタイトルですので、まずはみなさんにこの作品を知っていただきたいです。一見すると、ライトなゲームに見えるかもしれませんが、ギミックやバトルが満載です。ゲーム自体は歯ごたえのあるものとなりますので期待していてください！

第二種接触禁忌アラガミ

ヴィーナス

美しさを求めるサリエルが、ありとあらゆるアラガミを捕喰して到達した醜悪な姿。肉体の各部に、捕喰されて彼女の一部となってしまったアラガミの名残が見てとれる。デザインのアイデアは明太子太郎氏によるもの。




ヴィーナスのシンボルとなっている半裸の女性部分。ここだけを見れば、美しい姿かもしれない。


人間と比較すると、その大きさがわかる。全高はクアドリガとウロヴォロスの中間ぐらいだろうか。


背中から見たアングル。尻尾はしなやかに動きそうだ。脚の付け根にある黄色い球体の正体は？

PICK UP! 狩りを進化させる3つのポイント

『GEB』は、前作をベースとしつつも、ありとあらゆる要素をアップグレード。以下では、その新たな魅力の一部を紹介している。

1 素材の分解と合成で収集が容易に!

本作では、素材の分解と合成を行える。例えば下位素材の「マホガニー木片」を複数個集めれば、上位素材の「マホガニー」を合成可能。その逆に、上位素材を分解して下位素材を量産することもできる。これにより、ゲームの進行度が異なる仲間とミッションに赴いたとしても、そこで集めた素材はムダにならない。


▶『GEB』では、神機やコスチュームの数が大量に増加。素材を集めていく楽しみはさらに増している。

2 ガード性能の上昇で接近戦が熱い!

「ガード」がさらに進化して、ジャンプ中の無防備な状態をキャンセルする「空中ガード」が可能に。また、ステップを中断してガードする「ステップキャンセルガード」も繰り出せるようになった。どちらも、とっさに身を守る動作なので接近戦で重宝しそうだが、スタミナゲージの消費には気を配る必要がありそう。


▶ボルグ・カムランの尻尾攻撃を空中ガード！ よりアグレッシブに接近戦を挑めるようになった。

3 リンドウ再び? 激動の追加シナリオ

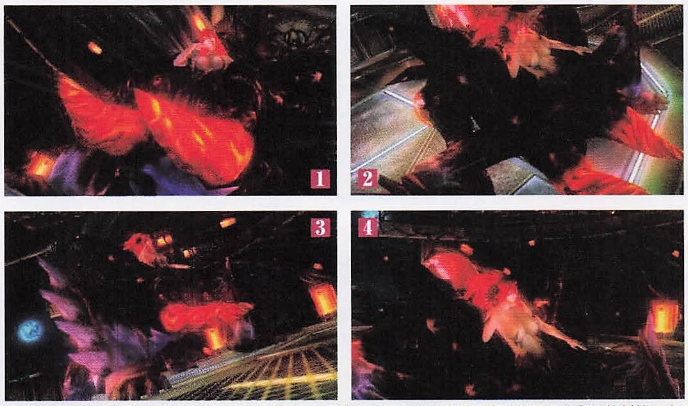
本編のクリア後に楽しめる追加シナリオでは、前作で行方不明となった雨宮リンドウが登場。しかし、彼の右腕は異様な形状に変化し、瞳は不気味な赤い光を放っている。どのような経緯で主人公達と再会することになるのか気になるところだが……。このほか、謎だらけの新キャラも登場し、物語は急展開を迎える。


▶リンドウの表情や挙動からは、およそ人間らしくない雰囲気も感じられるが、果たして真相は？

初期設定画

左ページの完成稿や画面写真と比較すると、この頃は女性部分が大きめのバランスだったようだ。また、背中のミサイルポッドも存在しない。後脚のデザインが前脚とは異なるのは興味深いポイント。





▲ツノの手前付近からとらえたカット（1）。胴体の位置はやや高く、脚はクモのように放射状に広がっている（23）。体表に浮かぶ髑髏のなかで、恍惚とした表情を見せる女性部分が不気味だ（4）。



Special Interview 吉村ディレクターが語る「ヴィーナス」の秘密

――ユーザーが考案したアイデアをもとに制作されたヴィーナスですが、デザインのポイントはどこなのでしょうか？

吉村氏（以下、敬称略）：設定面のデザインとしては、ヴィーナスに取り込まれたいろいろなアラガミのパーツに一体感を持たせるため、女性部分がそのほかの部位を使役するという「主従関係」のモチーフを盛り込んでいます。アクションゲームの敵のデザインとしては、「多彩な攻撃を繰り出すが、攻略方法がイメージしやすく倒しがいのある敵」を実現したいという考えから、ヴィーナスに取り込まれた各アラガミの個性をいくつか備えさせています。

――ヴィーナスの上部にある女性部分はインパクトがありますね。この部分は何か具体的な行動をとるのですか？

吉村：この部分は、人間的な仕草をとり、攻撃の予兆や感情などを表現します。また、人間的なビジュアルだからこそ伝わる怖さや、違和感も表現する予定です。

――もともと『GE』には「アラガミが捕喰するものには偏りがある」という設定が存在します。ヴィーナスはその偏食のバランスが崩れた存在にあたるのでしょうか？

吉村：ヴィーナスは、アラガミを捕喰するたびに変化する「特殊な偏食傾向」を持っていると考えられています。

――ヴィーナスには、戦っていて楽しい個性が盛り込まれるとのことですが、具体的にはどのような仕掛けがあるのでしょう？

吉村：まだお伝えできないものもあるのですが、ヒントとしては、まずヴィーナスの身体にある、ほかのアラガミのパーツをどのように使ってくるのか？　という点に注目してもらえればと思います。ヴィーナスは、プレイヤーにとってはかなりの強敵になる予定ですが、攻撃の予兆や隙などがきっちりと用意されている、攻略するのが楽しいアラガミになりますよ。

――それは楽しみです！　それでは最後に、読者にメッセージをお願いします。

吉村：応募総数4319通ものご投稿、本当にありがとうございます。ユーザーのみなさんにご協力をいただき、ヴィーナスという新たなアラガミが産声を上げようとしています。みなさんの熱い気持ちに応えるべく、当初予定していた「既存のアラガミの改良」という路線から「完全新規アラガミの制作」に変更した結果、『GEB』発売後の配信となってしまったことをあらためてお詫びいたします。『GEB』では、ヴィーナスをはじめとして、前作以上に充実した無料DLCの配信を予定しています。今回も、ユーザーのみなさんとのコミュニケーションを大切にしながら、よりよいコンテンツをお届けしていきたいと考えておりますので、どうぞよろしくお願いいたします！

“攻略するのが楽しいアラガミになります”

ソフト発売後もDLCが続々登場

インタビューで語られているとおり、『GEB』の発売後には、無料のDLCが続々と配信予定。11月の「ヴィーナス」配信を皮切りに、右のスケジュールで魅力的なコンテンツが遊べるようになるのでお見逃しなく。

■DLC配信スケジュール　※名称は仮、時期は予定です

配信月	配信内容
2010年11月	第二種接触禁忌アラガミ「ヴィーナス」配信
12月	第一種接触禁忌アラガミ「カリギュラ」配信
2011年　1月	「コラボレーション装備」配信
2月	「ユーザー募集神機」配信
3月	第一種接触禁忌アラガミ「？？？」配信
4月	完全新規アラガミ「？？？」配信

黒き女帝（ヴィーナス）の全貌。

電撃の読者が考案した新アラガミ！圧倒的インパクトを放つその実体に迫る!!

GOD EATER® BURST ゴッドイーター バースト

電撃ゲームス、電撃PlayStation、電撃マ王、Side-BNの4誌合同企画にて読者のアイデアから誕生した「ヴィーナス」。『ゴッドイーター バースト』（以下、GEB）のDLCとして配信されるこのアラガミはいったいどんな存在なのか？　ディレクターの吉村広氏による談話をもとに、その正体に肉薄する。



▲『GEB』は10月28日に発売。左で紹介している新要素を多数盛り込んだ『GE』の決定版的な内容だ。

ゴッドイーター バースト

2010年10月28日発売　通常版:¥5,229(税込)、アペンド版:¥2,100(税込)、DL版:¥4,700(税込)

PSP			
ジャンル	ACT	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
備考	プレイ人数:1～4人	育成

アバターカードで手分けして素材収集！　プレイヤーキャラのさまざまなデータを登録できるアバターカード。本作では、ほかのプレイヤーとカードを交換することで、シングルプレイ時にその相手のキャラをアバターNPCとしてミッションに連れて行くことが可能。そして、そのアバターNPCがミッション中に入手した素材の一部は、次に同じ相手と通信を行った際に相手方へ渡される。つまり、仲間とマルチプレイで遊んだあとのシングルプレイにおいても、仲間と協力し合って効率的に素材集めができるのだ！













SYSTEM（システム）「パートナーバトルシステム」を継承！



本作は、DSでの前作にあたる『スパロボK』で採用されていた「パートナーバトルシステム」を継承している。このシステムは、任意の機体2機を自由に組み合わせられるシステムで、パートナーユニット同士で援護行動がとれたり、さまざまな地形に侵入できたりするなど、戦術に欠かせない要素だ。

＜パートナーバトルシステムの特徴＞

メリット	デメリット
・「交代」でさまざまな地形に対応できる ・ユニット同士で援護できる	・状況に応じて援護するユニットを変えられない

進化を遂げた「パートナーバトルシステム」

攻略するうえで欠かせない「パートナーバトルシステム」が、本作では大幅進化！　パートナーユニット同士の戦闘が発生した場合、メインとサブでそれぞれに攻撃対象が選択可能となった。さらに、パートナーユニット同士ならマップ上で編成も可能となっている。



▲メイン、サブ同士の戦闘はもちろん、敵1体への集中攻撃や、パートナーユニットへの援護防御なども可能だ。



◀パートナーユニット同士なら、マップ上で隣接することで自由に機体編成を組み替えることも可能になった。

スーパーロボット大戦L

宇宙の絆は

DSで開戦!! スパロボ最新作!!

さまざまなロボットアニメが集結する人気のS・RPG『スーパーロボット大戦（以下、スパロボ）』シリーズの最新作がDSに登場！　今回は注目の参戦タイトル、新システム、そしてオリジナル主人公の情報をお届け！

スーパーロボット大戦L		
2010年11月25日発売	¥6,090(税込)	
DS	ジャンル	S・RPG
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用
		戦略 育成

参戦作品紹介

本作で登場するロボットアニメは全部で17作品！　そのうち6作品が『スパロボ』シリーズ初参戦となっている。ここでは、参戦作品を簡単に紹介していく。

1 NEW ヱヴァンゲリヲン新劇場版
TV版を再構成した新訳「ヱヴァンゲリヲン」。全4部構成で、現在2部まで劇場公開されている。本作では、第2部の「破」までのキャラが参戦。アスカやヱヴァ2号機も登場する。

2 NEW マクロスF
2008年にTVで放送された「超時空要塞マクロス」シリーズの最新作。「マクロス」生誕25周年を記念して制作された作品で、初代「マクロス」から50年後の世界で物語が展開する。

3 NEW 鉄のラインバレル
現在も連載中のマンガを原作に、アニメオリジナルの展開を見せた2008年の作品。2016年の近未来を舞台に、ラインバレルを擁するJUDA(ジュダ)と加藤機関との戦いが描かれる。

4 神魂合体ゴーダンナー　神魂合体ゴーダンナー SECOND SEASON
2003～2004年にかけて放送されたロボットアニメ。1期とその続編となる2期の「SECOND SEASON」で物語が展開していく。主人公機の名称がゴーダンナー(旦那)やゴーオクサー(奥さん)であったり、タイトルが神魂(新婚)であったりと、結婚や恋愛が深く物語にかかわっているのが大きな特徴となっている。





















ヒーローに憧れる中学3年生



◀とある事件がきっかけで、ラッシュバードに乗って戦うことになる。



▶戦闘用ではないゆえの悩みを抱えながら戦う。

主人公
南雲 一鷹

両親を早くに亡くしているため、年のわりにしっかり者。だが、ヒーローに憧れる子供っぽい一面もある。



グライフ博士作の家政婦アンドロイド

パートナー
AL-3 アリス

博士の身の回りを世話している家政婦アンドロイド。使命とあらば、なりふりかまわず全力を注ぐ。



偏屈な発明家

クラール・グライフ

一鷹の後見人である老人。日々変わった発明品を作っているため、町内では偏屈者として悪名高い。



▲▼格闘戦を得意とする機体だ。必殺技は右手から放つ「ライトブレイザー」。



継戦能力が高いスーパーロボット



主人公機
ラッシュバード

グライフ博士が造ったスーパーロボット。「ラプラスウォール」というエネルギー吸収機構を備えている。

激動の戦場で築かれる

5 ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU	2005〜2006年にかけて放送されたTVシリーズ。往年の名作「大空魔竜ガイキング」を原点としてはいるものの、登場メカの名称やデザイン、一部のキャラクター以外は完全新規の新作である。
6 新機動戦記ガンダムW Endless Waltz	1995年に放送されたTV版の続編作で、OVAという形で全3話が制作された作品。TV版の1年後を舞台に、トレーズの実子を名乗るマリーメイアの軍と5人のガンダムパイロットの戦いが描かれる。
7 機動戦士ガンダム SEED	2002年から放送が開始された、新世代のガンダム作品。コズミック・イラという時代を舞台に、遺伝子を人工操作された人類コーディネイターと通常の人類ナチュラルの抗争が描かれた。
8 機動戦士ガンダム SEED DESTINY	2004〜2005年にかけてTVで放送された「機動戦士ガンダムSEED」から2年後の世界を描いた正統続編作品。美少年キャラが多く登場することから女性からも支持を受けた。
9 NEW 獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ	2007年にCS系で放送された作品。『スパロボ』シリーズでも人気の高い「超獣機神ダンクーガ」と世界観を同じくする作品で、「ダンクーガ」の200年後の世界で物語が展開する。
10 超電磁ロボ コン・バトラーV	1976年から放送を開始した全54話のTVシリーズ。いわゆる「長浜ロマンロボシリーズ」の1作目で、地球侵略を目論むキャンベル星人と、コン・バトラーチームの戦いが描かれる。
11 超電磁マシーン ボルテスV	1977年から放送を開始した「長浜ロマンロボシリーズ」の2作目。ボアザン星人とボルテスチームの戦いが描かれている。ちなみに本作はフィリピンで人気が高く、最高視聴率58%の記録を持つ。
12 マジンカイザー	2001年に全7話が制作されたOVA作品。スーパーロボットの元祖「マジンガーZ」をベースにした作品だが、元々「マジンカイザー」は『スパロボ』シリーズで生まれたオリジナルロボである。
13 マジンカイザー 死闘! 暗黒大将軍	2003年に発売されたOVA作品で、「マジンカイザー」の続編にあたる。地球制服を企むミケーネ帝国の暗黒大将軍達と、マジンカイザーをはじめとするマジンガー軍団が激突する。
14 鋼鉄神ジーグ	2007年にCS系で放送された作品。1975年に放送された「鋼鉄ジーグ」と共通の世界観を持つ、続編的な作品。なお、「鋼鉄ジーグ」の主人公達も登場している。
15 NEW 戦え!! イクサー1	同名の短編マンガを原案に、1985年から全3巻が発売されたOVA作品。地球を狙う宇宙からの刺客・クトゥルフと、かつてそのクトゥルフに造られた人造人間・イクサー1の戦いを描く。
16 NEW 冒険! イクサー3	「戦え!! イクサー1」の続編作で、1990年に全6巻が発売されたOVA作品。前作で滅んだかに見えた敵の生き残りと、イクサー1の妹、イクサー3との戦いが描かれている。









2つの世界の時空を駆けめぐり

RADIANT HISTORIA
ラジアント◆ヒストリア

アトラスがこの秋に贈るタイトルは、壮大で本格的なファンタジー。『ラジアータ ストーリーズ』のスタッフとタッグを組み、細部までこだわり抜いたというからさらに期待が高まる。今回は、ストーリーと共にバトルシステムについても解説していこう。

ラジアントヒストリア			
2010年11月3日発売	¥6,279(税込)		
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	アトラス	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	育成

テーマは「時間移動」
アトラスが豪華スタッフと挑むファンタジーRPG

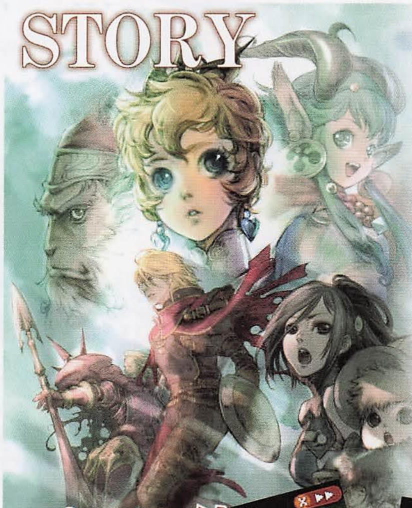
アトラスと外部のトップクリエイターとの開発が実現した『ラジアントヒストリア』。主人公であるストックは、砂漠化で砂に飲み込まれてゆく運命の世界を救うべく時空を超え、世界の存続につながる正しい歴史を作り上げていく。3×3マスの合計9つのグリッドに敵が配置される、独自の戦闘にも注目だ。



▲時空を超える能力を手に入れたストックはどんな歴史を紡ぐのか。

	代表作
ディレクター 平田 弥	アトラス所属。『真・女神転生Ⅲ nocturne』でバトルプランナー、『真・女神転生 STANGE JOURNEY』でディレクションサポートを担当。
原案／世界観設定 高屋敷 哲	『ラジアータ ストーリーズ』では原案、『スターオーシャン ブルースフィア』ではゲームデザインを担当する。
音楽 下村 陽子	『キングダムハーツ』シリーズや『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』など、多彩なジャンルの作品を手掛けるサウンドクリエイター。
キャラクターデザイン／アートワーク こにしひろし	『ラジアータ ストーリーズ』でキャラクターデザインを担当。本作では、キャラクターデザインとアートワークを務める。

STORY



5つの国から成り立つヴァンクール大陸は、西から迫る砂漠化により、残り少ない緑の大地をめぐる戦争の渦に飲み込まれてしまった。そして、大陸の東に位置するアリステルと西の大国グランオルグが開戦して50年近くが経過。アリステルが劣勢となるなか、グランオルグを探っていたアリステル情報部の密偵が帰還できない状態へと陥った。その密偵はアリステル軍の機密情報を握っており、それがあれば劣勢の状況を覆すことができるかもしれないという。その密偵を救出すべく出向したストック達は、無事に密偵を救出することに成功。しかし帰還中にグランオルグ軍に囲まれ、生死を彷徨う深手を負ってしまう。その後、目を覚ましたストックが見たものとは……。

ストックが紡ぐ未来の結末は……?



▶生死の境を彷徨うほどの深手を負ったハズが……。


◀辿り着いた先でストックは時空を移動する"白示録"という能力を手に入れる。

BATTLE SYSTEM
ターンパネルを入れ替えて戦うグリッドバトル

本作のバトルで最大の特徴となるのが「グリッドシステム」と呼ばれるシステムだ。敵キャラクターは3×3の合計9グリッドのなかに配置されており、そのなかの位置によって味方が与えるダメージが変化する。敵のサイズによって占めるグリッドの数も異なり、ときにはストックをはるかに凌ぐ巨大キャラクターも存在するという。戦闘を有利に進めるためには、味方の行動順を整え、味方の攻撃をつなげる「コンボ」が最重要となる。ここではコンボが成立するまでの流れを紹介する。

コンボを狙って敵を一掃せよ！

1. 「チェンジ」で行動順を整えて、味方の行動につなぐ
2. 「グリッド移動スキル」を使って敵を同一グリッドにまとめる
3. 同一グリッドにまとめた敵に攻撃をヒットさせ続ける

チェンジ

戦闘はコマンドターン制。ターンがまわってきたキャラは、コマンド「チェンジ」で、敵や味方と行動順を入れ替えられる。



▶敵と行動順を入れ替えて、味方の行動をつなげる。



▶スキルを設定することで、狙いどおりのコンボも可能。

＜バロック状態に注意＞

チェンジを行った味方は赤く表示された「バロック」状態になる。この状態で攻撃されると通常よりも大きなダメージを受けるため、HPが低下している味方をチェンジする際には気をつけたほうがいいだろう。バロック状態はそのキャラクターが何かしら行動をとると解除される。



◀味方全員がバロック状態になると、ターンパネルの順番に従うのみの状況に。

歴史を紡いでいく物語

互いに影響し合う、正伝と異伝の存在

ストックは、白示録の力によって「正伝」と「異伝」という2つの平行世界の過去と未来を行き来しながら、正しい未来を紡いでいく。過去の歴史を変えるだけでなく、正伝と異伝の両方の歴史を見ることで、思いもよらない事実が判明することもあるようだ。さらに正伝と異伝の歴史を進める途中には無数の選択肢が存在し、プレイヤーの選択しだいで新たな歴史が作られていく。右で紹介しているのは、ストックが情報部員のままでいる正伝の歴史と、ストックが軍に転属する異伝の歴史である。

正伝

アリステルの重要拠点である砂の砦が、グランオルグ軍のディアス騎士団に占領されたことを知ったストックは、グランオルグへの侵入を実行。途中、旅の一座と出会い、事情を伝えると、旅芸人になりすまし検問を通り過ぎようということに。しかし、兵士に怪しまれ芸を見せろと言われて……。

異伝

情報部員から軍に転属したストック達は、アリステルの重要拠点である砂の砦へ急行し、グランオルグ軍のディアス騎士団から砦を守る任務へ就いた。そしてディアス騎士団に応戦していると、砂の砦を襲うグランオルグ軍の姿が。ディアス騎士団はオトリだと判り、窮地に陥ってしまう。



アリステル屈指の密偵
ストック
ふとしたことから謎の書物「白示録」を手にし、時空移動能力を得ることに。

正義感の強いストックの部下
レイニー
ストックと行動をともにする密偵。槍術を得意とし、攻撃系スキルを使いこなす。

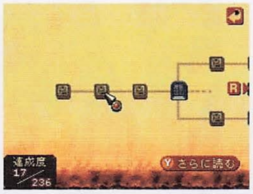
慎重・堅実な情報部の密偵
マルコ
レイニーとは昔からコンビを組んでおり、剣術と回復系スキルを得意とする。



時の狭間の案内人
ティオ&リプティ

時の狭間
ヒストリア

操魔の力によって生まれた時の狭間。白示録で歴史を変える際の基点で、謎の双子ティオとリプティが管理している。時間移動能力を有するストックだが、どこでも自由に移動し歴史を変えられるわけではなく、歴史を左右するような重要なポイントのみ移動できる。



◀白示録に記録された「時の刻印」。歴史を変える選択を誤ったら戻ってこよう。

東の神聖国家
アリステル

救世主ノアが統治している神聖国家。グランオルグを敵対視している。国民は盲信的にノアを崇めており、グランオグルとの戦いは聖戦である。


魔道仕掛けの義手を持つ武人
ロッシュ


魔道の知識を持つ軍医
ソニア


ストックに憧れる新兵
キール


知略に長ける情報部の総督
ハイス

西の王政大国
グランオルグ

西の大国。女王プロテアの過酷な支配により、民からは怨嗟の声が絶えず、現体制に抵抗する組織も存在。現在、少しずつ砂漠化が進んでいる。


美しきグラジオルグの王女
エルーカ


暴君として悪名高き女王
プロテア

獣人サテュロス族の国
セレスティア

200年近く人間とかかわりを絶っている国。「マナ」を操る力を持っており、族長ベロニカを中心に、原始的で素朴な社会を形成している。


不思議な力を宿す巫女
アト


旅芸人一座のリーダー
バノッサ


国に身をよせるブルート族
ガフカ


アトのお姉さん的存在
リーズ

グリッド移動スキル

グリッド移動スキルを使って、一時的に複数の敵を同じグリッドにまとめよう。



▶手前にいる2体の敵を、グリッド移動スキルを使って同一グリッドへまとめる。



◀この状態で攻撃を行えば、1回の攻撃で複数の敵にダメージを与えることが可能。

コンボでダメージUP！

同一グリッドに敵をまとめ、その後に味方の攻撃が続くとコンボ状態となる。攻撃スキルにはさまざまな種類があり、それらを組み合わせていくことで画面上部に表示されている攻撃レベルが上昇。



◀ここでは横一列の敵全員を攻撃するロッシュのガルスイングが使われている。

「マナバースト」を盛り込んで大ダメージ!!

内なる力を一気に放つ強力な技「マナバースト」。攻撃するごとに溜まるマナバーストゲージを最大まで溜めると発動可能だ。このマナバーストは仲間全員が使用可能で、仲間によって効果が違うのが特徴。コンボのなかにマナバーストを組み込むことができれば、一気に敵を全滅させることも期待できる。マナバーストは、それぞれに特別なスキルが設定されており、物語を進めると新しい技を覚える。



マナバーストゲージ

◀マナバースト使用後はゲージがゼロに。使いどきを見極めることが重要となる。

■現在判明しているマナバースト

技名	使用キャラ	効果
ターンブレイク	メンバー共通	基本技。敵のターンパネルを消去し、相手が攻撃する機会を奪う
ファントムゲイン	ストック	敵全体を素早く５回攻撃し、それぞれにダメージ
ザイフリート	ロッシュ	敵全体にダメージを与えつつ、物理防御を下げる
ブレスオブラック	アト	味方１人の「マナバーストゲージ」を一定数アップする



レオナルド・ダ・ヴィンチの秘密兵器①

『アサシン クリードⅡ』で大活躍した、歴史上実在の天才発明家レオナルド・ダ・ヴィンチが今作にも登場。前作では、彼の発明した飛行機械を操縦することができたが、今回も新たに開発された強力かつユニークな新兵器が大いに威力を発揮する。そのなかの1つである「マシンガン」は、多数の小砲を取り付けたホイール（車輪）を馬車の上部に設置したもの。ホイールをグルグルと回転させて小砲を次々と発砲することで、連続射撃が可能になる。多数の軍勢をまとめて撃退できる、破壊力抜群の兵器だ！

Mitragliatrice マシンガン

私闘から

伝説のアサシン エツィオの戦いは新たな段階に突入!!

ルネッサンス時代のイタリアを舞台に、前作『アサシン クリードⅡ』に続く物語が描かれる本作。集団 vs. 集団の戦闘が可能になるなど、スケールアップした戦いをチェック！

▶今作では、エツィオ1人で暗殺を行う以外に、アサシン教団の仲間を率いて集団で戦うこともできる。リーダーとして、味方の戦いを指揮しよう！



アサシン教団の仲間を率いて集団戦を挑め!!

欲望と堕落の都・ローマをアサシン教団の手で復興せよ!

『アサシン クリードⅡ』では、肉親を殺されたエツィオ・アウディトーレが、テンプル騎士団に復讐するという物語が描かれた。だが、伝説のアサシンとなったエツィオが今作で目指すのは、私怨を超えた壮大な使命だ。テンプル騎士団の黒幕であるロドリゴ・ボルジアは、今ではローマ教皇アレクサンデル6世となって、世界に君臨している。エツィオはアサシン教団を率いて敵の本拠地ローマに乗り込み、堕落した勢力の支配からこの地を解放しなければならない！　教皇の息子チェーザレ・ボルジアは、軍隊を動員してエツィオ達に襲いかかる。これはもはや、エツィオ個人の私闘ではない。アサシン教団vs.教皇軍の戦争だ！

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
アサシン　クリード　ブラザーフッド

アサシン クリード　ブラザーフッド			
2010年12月9日発売	¥7,770(税込)		
PS3	ジャンル	ACT	ACT 対戦
	メーカー	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	
2010年12月9日発売	¥7,770(税込)		
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT 対戦
	メーカー	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	

シリーズ初のマルチプレイが可能に!!

鍛冶屋や道化師、娼婦など13種類のマルチプレイ専用キャラを使って、さまざまなルールでの対戦を楽しめる。そのなかの1つ「指名手配モード」では、参加した各プレイヤーに、自分が暗殺する相手が秘かに指名される。誰が誰を狙っているかわからないため、相手に気づかれないよう陰から忍び寄ったり、逆に人混みのなかから不意に襲われたりといった、緊迫感あふれる対戦が味わえる！



▲▶各キャラクターは、煙玉やナイフ投げといった、さまざまな固有スキルを使用できる。自キャラの特性を生かして、暗殺を成功させよう！

レオナルド・ダ・ヴィンチの秘密兵器②

こちらは3艘のゴンドラを組み合わせた上に、巨大な大砲を据え付けたもの。海上を自由に移動し、敵の帆船を攻撃することが可能だ。大砲から発射される照明弾は、帆船の帆を炎上させて船を移動できなくしてしまう。ものの数分で、敵艦隊を無力化できる威力を持っているのだ。このように、レオナルド・ダ・ヴィンチの新兵器は強力なものばかりだが、敵のチェーザレ・ボルジアもこの設計図を手に入れ、兵器を製造しているという。エツィオはこれらの兵器を破壊して、チェーザレの進撃を防がねばならない……。

Cannone 海軍式大砲



戦争へ



敵は中世イタリア史上最強の軍人

チェーザレ・ボルジア

ローマ教皇アレクサンデル6世（ロドリゴ・ボルジア）の実子で、教皇軍最高司令官の任に就いた歴史上実在の人物。史実ではカリスマ的な政治力と巧みな用兵術により「理想の君主」と呼ばれた一方で、実妹ルクレツィアと関係し、彼女の夫を暗殺したと噂されるなど、冷酷な人物としても知られている。ゲームでは教皇を裏で操る最強の敵として、エツィオの前に立ちはだかる！



▶警戒厳重なチェーザレに暗殺を仕掛けることは可能なのか？　エツィオは新武器のクロスボウを手に、チェーザレの命を狙う！

拾った武器を投げつけろ！



▶地面に落ちている武器を拾って、離れた位置にいる敵に投げつけることが可能に。写真では斧が命中しているが、武器の種類によってダメージも異なるのか!?

エツィオの新たな戦闘スタイル

集団戦が可能になっただけでなく、エツィオ個人のアクションもさらなる進化をとげている。ここで紹介している2種類の新戦闘スタイルに加え、馬に乗ったまま都市の内部へ進入できるようになったほか、馬上からフリーランに移行することも可能となった！



◀今回はエツィオだけでなく、敵の兵士も馬に乗って登場する。それに対応してエツィオは、乗馬している敵を下から槍で突き倒すことが可能になった。

馬上の敵を槍で貫け！

PS3 / Xbox360 ガンダム無双3

2010年12月発売予定	価格未定		ACT
ジャンル ACT	メーカー 発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：コーエーテクモゲームス	備考	プレイ人数：未定

一機当千の爽快アクションがさらなる高みへと進化！



「機動戦士ガンダム」シリーズに登場したMS（モビルスーツ）を駆り、群がる敵を蹴散らしながら突き進む爽快ACT『ガンダム無双』。そのシリーズ第3弾に初参戦する「ガンダム」作品とMS、さらにリニューアルされたビジュアルに関する情報をキャッチした。今回はそれらについて紹介しつつ、画面写真で確認できた登場機体もチェックしていこう。

新機体 過去作最多のMSが戦場に舞い降りる！

本作で初参戦の「機動戦士ガンダム00」と「機動戦士ガンダムUC［ユニコーン］」から人気の3機がエントリー。それぞれパワーに優れた機体なので、より豪快な戦いが期待できるはず。



ユニコーンガンダム（ユニコーンモード）
●機動戦士ガンダムUC［ユニコーン］より
宇宙世紀0096年にアナハイム・エレクトロニクス社が地球連邦軍から委託されて開発した試作MS。頭部の1本角が特徴（通称ユニコーン）。

ダブルオーライザー
●機動戦士ガンダム00より
ダブルオーガンダムと支援機であるオーライザーが合体したソレスタルビーイングのMS。トランザムライザーによるパワーアップも可能!?

ユニコーンガンダム（デストロイモード）
●機動戦士ガンダムUC［ユニコーン］より
NT-D（ニュータイプ・ドライブ）システムの発動により、ユニコーンモードから変化した姿。機動性能が飛躍的にアップし、驚くべき戦闘能力を発揮できる。

リボーンズガンダム
●機動戦士ガンダム00より
2基の太陽炉を持つイノベイターのMS。表裏一体の構造で、汎用性の高いガンダムモードと射撃に優れたキャノンモードを切り替えられる。

3タイトルに参戦しているガンダム作品

タイトル	参戦しているガンダム作品
ガンダム無双	●機動戦士ガンダム ●機動戦士Ζガンダム ●機動戦士ガンダムΖΖ ●機動武闘伝Gガンダム ●新機動戦記ガンダムW ●∀ガンダム
ガンダム無双2	●機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ●機動戦士ガンダム SEED DESTINY ●機動戦士Vガンダム ●機動戦士ガンダムF91
New!! ガンダム無双3	●機動戦士ガンダム00 ●機動戦士ガンダムUC［ユニコーン］ ●機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY ●機動新世紀ガンダムX

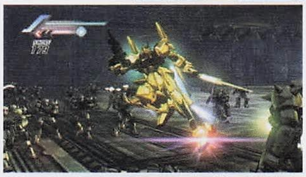
おなじみの機体もリニューアル！



νガンダム
◀アムロ・レイが設計した地球連邦軍のMS。背部のフィン・ファンネルで、オールレンジ攻撃が行える。



キュベレイ
▶グリプス戦役で活躍したアクシズのMS。サイコミュを備え、ファンネルを使った戦法を得意とする。



百式
◀「Ζ計画」の途中で生み出されたエゥーゴの試作MS。高い機動性を誇り、キックを駆使した攻撃も行う。



ザクII
▶一年戦争時代に最も生産されたとされるジオン軍のMS。本作でも、地平を埋め尽くすほどの数で襲来！

ビジュアル セルアニメの手法を取り入れ、ド迫力の戦闘シーンを演出！

機体の描画にはセルアニメで使われる手法が採用され、アニメさながらの迫力あるバトルシーンを表現。さらに背景をリアルに描くことで機体を際立たせ、光と影、それに空気感の演出などにもこだわり、それらをより高いレベルで融合させた新感覚のビジュアルを実現させている。前作の画面と見比べて確認してみてほしい。



▶MSのディテールにもこだわりを感じる映像だったが、それがさらに！



▲CGっぽさを抑えた、よりアニメに近い映像にリニューアル。爆発やビームなどの演出も派手になり、前作までとは違う雰囲気でMSバトルが楽しめる！

Castlevania —Lords of Shadow— キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ

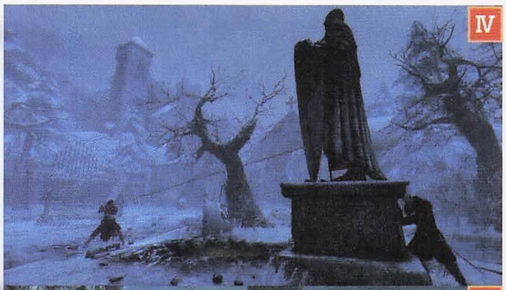
PS3 Xbox360

キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ

2010年発売予定	価格未定		ACT 冒険
ジャンル A・AVG		メーカー KONAMI	備考 プレイ人数：未定

最新画面から主人公・ガブリエルのアクションをチェック!!

『METAL GEAR SOLID』シリーズなどでおなじみの小島プロダクションが監修した日本語音声版『キャッスルヴァニア　ロード オブ シャドウ』。今回は、『悪魔城ドラキュラ』シリーズの伝統を踏襲しつつも、完全3D化にともなう新要素がふんだんに盛り込まれたアクションシーンを、最新のゲーム画面から検証する。





Ⅰ 身体全体で魔物に喰らいつく
魔物の胸を切り開き、まるで中身を引きずり出さんばかりの勢い。敵の手首のあたりをよく見てみると、実体のある魔物が甲冑を着ているというわけではないようなので、甲冑の中に潜む者へ直接攻撃を仕掛けるトドメの一撃だろうか？

Ⅱ 獣を乗りこなして戦える!?
ガブリエルが狼のような獣の背に乗っている。獣を駆り、魔物の群れをバッタバッタとなぎ倒すことができるのかもしれない。また、移動の手段としても優秀そうだ。しかし、ガブリエルはこの獣をどうやって調達したのだろうか？　首に武器を押し当てているところを見ると、味方というわけではなさそうだが。

Ⅲ やはりメインの武器はムチ！
ムチでスケルトンを一閃！　このムチさばきは、やはり『悪魔城ドラキュラ』シリーズの主人公ならでは、といったところ。過去のシリーズでは、鎖のムチへとパワーアップすることで、威力が上がりリーチも伸びたが、この画面のムチはすでにパワーアップ状態のものに見える。初期状態でこれだけのリーチを誇るのだとしたら、序盤からかなり多彩な攻撃を繰り出すことができそうだ。

Ⅳ ゾベックと協力して仕掛けを動かす
戦いの旅を見守り、ときに手助けをしてくれるゾベックと、力を合わせて石像を動かす。戦闘アクションだけでなく、こういった謎解き要素にも期待ができそうだ。

Ⅴ ムチで魔物を引き寄せる
ムチの使い方は、遠距離から敵を叩くだけではない。画面のように、ムチの先端に取り付けた刃物を突き立て、魔物を引きずり寄せるといった使い方もできるようだ。この状態から、どういったアクションに派生するのかが気になるところ。ちょっと注目しておきたいのが、青い光のようなエフェクトがガブリエルを包み込んでいる点。人の身で魔物を引きずるほどの筋力を発揮できるとは考えにくいので、なんらかの能力を発動させているのものと思われる。

Ⅵ ムチをワイヤーのように使って登攀
建物の外壁にあるリングにムチの先端を引っ掛け、よじ登っていくガブリエル。ワイヤーの代用品としても使えるなど、今回のムチはまさに"万能"の一言。とはいえ、そんな使い方ができるのも、ガブリエルの卓越した身体能力があってこその話だが……。ムチを引っ掛けているところが青白く光っているが、これが何を意味しているのかが気になる。ゲーム的に考えれば、ムチの届く範囲を示しているといったところだろうか？

Ⅶ 体を張ったアクションも自由自在
建物の梁（はり）にぶら下がるガブリエル。おそらく、この状態から梁づたいに移動することもできるのだろう。ムチを使った登攀と組み合わせて移動をするといった、立体的なステージ構成が用意されていることも予想できる。

豪華声優が揃い踏み！日本版のキャストが決定
キャラクターに命を吹き込む豪華声優陣をチェック！　■ガブリエル：藤原啓治　■ゾベック：麦人　■マリー：井上喜久子　■コーネル：銀河万丈　■カーミラ：桑島法子　■ネクロマンサー：大塚芳忠　■特別出演：杉田智和　■パン：大塚明夫　■クローディア／ババ・ヤーガ：小林ゆう　■大修道院長ドーリン：龍田直樹　■ローラ：菊地由美　■オーロックス／ブローナー：山口太郎　■チュパカブラ：小島秀夫（以上、敬称略）。

PS3 リトルビッグプラネット2

2011年発売予定	￥5,980(税込)			ACT 対戦 協力	
ジャンル	ACT	メーカー	SCE	備考	プレイ人数:1～4人※／オンライン対応(最大4人)

小さな星から広がっていく無限大の可能性!!

ぬいぐるみのような不思議な質感の生き物「リビッツ」を操作して、手作り感あふれるステージを冒険できる『リトルビッグプラネット（以下、LBP）』。独特の世界観、骨太のアクション要素、自由度が高いクリエイト要素が魅力の本作に、待望の最新作が登場した。今回は、より奥深くなって帰ってきた「マルチプレイ」と、操作性と自由度が大きく向上した「クリエイト」の要素から、本作の魅力を追求してみよう！

『リトルビッグプラネット（LBP）』ってどんなゲーム!?



『LBP』は、奥行きのある立体的なステージで遊べる横スクロールACT。用意されたステージで遊ぶだけでなく、自分でステージを作成することも可能。作ったステージはネットワークを通じて配布できるので、全国のプレイヤーに遊んでもらおう！

『LBP』の流れ

遊ぶ！ 大量に用意された独特なステージを冒険。仲間とともに協力しながら、クリアを目指して進め！

作る！ さまざまなツールを使って、自分でステージを作成。工夫次第で、意外な仕掛けを作れることも!?

見せる！ 作ったステージをネットにアップロード。ほかのプレイヤーが遊んだ感想や評価も見られる。





NPCが新たに追加!
プレイヤーが行動パターンを自由に設定できるNPC「ロビッツ」も登場。リビッツの仲間として動かすだけでなく、手ごわい敵としてプログラムを組むこともできる。

『LBP2』の魅力：その① マルチプレイ

4人対戦プレイも可能になった!

前作で好評だったマルチプレイがパワーアップ！ 4人で協力しながら遊ぶモードに加え、新たに対戦プレイも追加された。しかも、ステージをうまくクリエイトすれば、RCGやPZGといった別ジャンルの要素やルールで対戦できる！



▲障害物を飛び越せる「つかまりフック」など、新たなアイテムも登場。友達と協力しながら、手ごわいステージのクリアを目指せ！



対戦プレイで盛り上がれ!

◀対戦プレイでは、ほかのプレイヤーと点数を競い合う。パズル対決やSLG風の対戦など、遊べる要素も盛りだくさんだ！

今度の舞台は歴史がテーマの夢の世界!

本作では、歴史上の6つの出来事をステージテーマにした、未来の世界が舞台となる。はるか古（いにしえ）より存在し続ける邪悪な存在に狙われた「コスモ」を救うため、リビッツを操って大冒険を繰り広げよう！

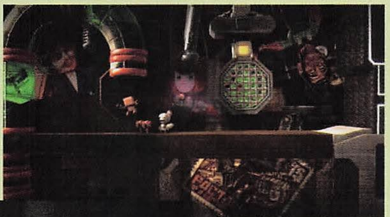


▲史実を『LBP』風に解釈した、独特の世界観を持つステージが登場。50以上の個性豊かなステージを、仲間とともに駆け抜けろ！

『LBP2』の魅力：その② クリエイト

創造の自由度がさらにアップ!

『LBP』における魅力の1つであるステージクリエイト。本作では、前作のファンの要望を受けて、オブジェクトの管理がしやすくなった。しかも、新しいカメラツールが導入されたことで、ゲーム内でのカットシーンも作れるようになっている。



▲ゲームとWebの連動も強化。専用のコミュニティサイトを使って、ユーザー生成ステージをより手軽にプレイできるようになった。



◀前作よりツールやアイテムが大幅に増え、ステージ作成の自由度が増加。より奥深く、バリエーション豊かなステージを作成可能。



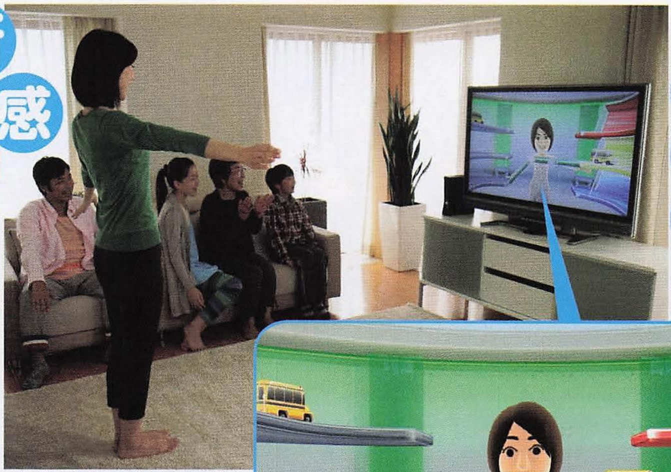
※一部のPlayStation Move専用コンテンツは2～5人

Xbox 360 体で答える新しい脳トレ

2010年11月20日発売予定	¥6,279(税込)	ACT	実用
ジャンル	ETC(体で答える脳トレ)	メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1〜4人/Kinect専用		

Kinectで遊べる脳トレが登場!! 新感覚

Xbox 360の新デバイスKinectで、脳トレを楽しみながら軽い運動もできる超健康派ゲームが登場！ 遊び方は簡単で、ジャンルごとに出題される問題に体を動かして答えるだけでOK。その動作をKinectが読み取り、画面内に映るマイアバターが動いてくれる。「脳トレ」シリーズでおなじみの東北大学教授・川島隆太氏が問題作成の段階から監修・指導を行っており、さまざまな脳トレを楽しむことが可能だ。脳も体も元気になることはもちろん、今の状態を保ち続けられる！



動きに合わせてアバターも動く！



▲▶コントローラはいっさい使わず、体を動かすだけ！ 今までになかった新しい遊び方ができる。

全身を使ってプレイ!!

「脳トレ」ってどんなゲーム?

脳を働かせてトレーニングするジャンルのことを「脳トレ」と総称している。本作の監修・指導を行っている川島教授の研究によれば、簡単な計算問題や漢字の書き取りを毎日少しずつこなすことで、脳の前頭前野の機能を改善できるという。さらに、「問題を考えながら同時に体を動かす」ことで、脳を働かせながらトレーニングを楽しめるように考案されている。



本作での川島教授→

『新しい脳トレ』のココがポイント!

これまでも、多機種にわたり展開してきた「脳トレ」。ではそれらの作品と、本作では何が違うのか？ Kinectが登場したことで実現できた、『体で答える新しい脳トレ』ならではのポイントを解説していこう！

! 体を動かしながら脳トレでできる!

なによりも大きいのは、コントローラを使わずに体を動かして遊ぶということ。軽い運動にもなるので、運動不足の解消にも！



▶簡単な動きなので、小さな子供からお年寄りまで遊ぶことが可能だ。

! 1人プレイはもちろん、多人数プレイでワイワイ盛り上がれる!!

1人でのトレーニングに加えて、「脳トレパーティ」では家族全員で一緒にプレイが可能。「みんなでお手軽測定」モードでは家族で脳年齢を競い合い、ちょっとしたパーティゲーム感覚で「脳トレ」が楽しめる。みんなで遊びながら、脳年齢に一喜一憂するのも新しい楽しみ方だ。



◀結果発表では「脳年齢チェック」に参加した人の脳年齢をまとめて見られる。

鍛えられるジャンルは5つ、遊べる問題は20種類!!

「脳トレ」は、さまざまなジャンルの問題に答え、脳を働かせることで効力が発揮される。そのため、本作では5つのジャンルで、計20種類の問題を用意。どれもシンプルだがミニゲームとしての楽しみも盛り込まれている。

●それぞれのジャンルのトレーニング内容

- 計算…簡単な計算を解きポーズなどで答えるトレーニング
- 反射…瞬間的に正しい判断ができるかのトレーニング
- 判断…図形や数字などを整理し判断するトレーニング
- 記憶…ポーズや順番などを短時間で記憶するトレーニング
- 動作…左右の手で別々の動きをするなどのトレーニング

計算 ポーズで不等号



画面の左右に表示された数字のどちらが大きいかを計算し、判断する。その際の等号(=)と不等号(<、>)は両腕を使って示していく。

反射 数字順番タッチ



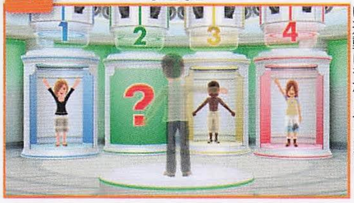
数字が表示された風船が出てくるので、それを数が小さいほうから順番にタッチしていく。簡単そうだが、マイナスの数字がクセモノかも？

判断 いま何時?



画面の上部分に表示されたデジタル時計の時刻を、自分の腕をアナログ時計の針に見立てて示していく。短針と長針の判断がキモになりそう。

記憶 ポーズ記憶



正面に並んでいるアバター達のポーズを覚えて、マイアバターにも同じポーズを取らせる。ポーズによっては、いい運動にもなりそう!?

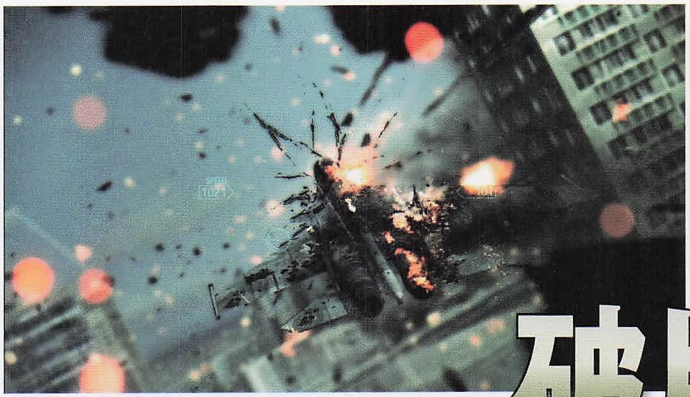
動作 車誘導

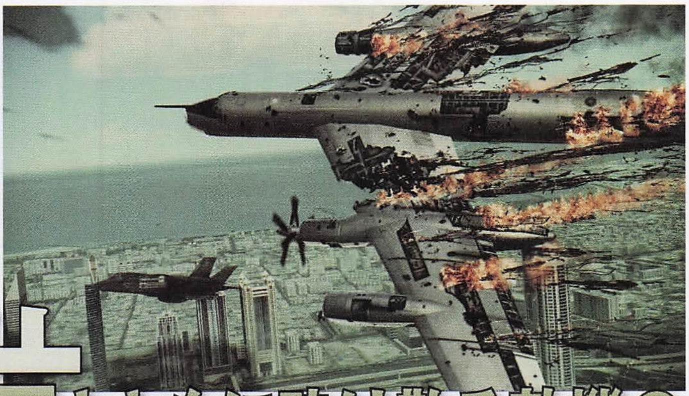


画面の左から走ってくる車が落ちないように、同じ色の道路へ自分の腕を使って誘導する。レベルが上がると、追い越しをする車も出現！

PS3 Xbox360 エースコンバット アサルト・ホライゾン

発売日未定	価格未定	ACT
ジャンル ACT(超音速・大破壊シューティング)	メーカー バンダイナムコゲームス	備考 プレイ人数：1人用







破片とともに砕け散る敵機の最期をその目に焼きつけろ!!

ナンバリングを捨てた新タイトルとして『エースコンバット』が再生する……!!

戦闘機のパイロットとなって、さまざまなミッションをこなしていく『エースコンバット』シリーズ。本作はその流れを組む新作ながら、従来のシリーズとは一線を画する画期的なシステムを導入。あえてタイトルのナンバリングをなくし、これまでにない魅力とゲーム性を持った新シリーズとしてリリースされる。そんな本作最大の見どころは、プレイヤーの眼前で敵機が破壊されたときの演出だ。破片やオイルを飛散させながら砕け散っていくさまは迫力満点で、撃破する快感が倍増される。

世界観 WORLD 戦いの火蓋は現実をモデルにした世界で切って落とされる……

物語は『エースコンバットX2 ジョイントアサルト』と同じように、実在する都市や地域をモデルにした世界で繰り広げられていく。シナリオには専門の軍事小説家を起用しており、架空の話ながらも現実味にあふれた緊迫感を表現。現代社会に渦巻く陰謀がアフリカで戦いの火種を生み、やがてその戦火は世界各国へと拡散していく。そんな国家情勢とともに登場人物達のさまざまな思惑が交錯し、図らずも戦争に巻き込まれた主人公は、シリアスなドラマを体験していくことになる。この世界規模の争乱に隠された意外な真相とは、いったい……？



▲シナリオはもちろん、激動に満ちた世界を描くハイクオリティなグラフィックにも注目したい。

空中戦 DOG FIGHT めまぐるしく切り変わる攻防に興奮!!

追いすがる敵機を振り切って、逆に相手の背後をとって撃墜する、といった近距離でのハイスピードな空中戦！　そのような"大空のバトル"をまったく新しい形で再現したシステムが「クロスレンジアサルト」だ。このシステムでは、直感的な操作入力と大胆なカメラワークにより、熾烈なポジション争いを描写。未体験の興奮を体験できる。



▲逃げる敵機に食らいつく自機。機体を真横から追走するような斬新なカメラワークに注目。位置関係が直感的に把握しやすく、迫力がより際立つ。



◀ビル群に逃げ込んだ敵を追いかけるシーンも！　圧倒的なスピードで迫り来るビルをよける腕と度胸がないと、この戦いをモノにすることはできない。

Wii みんなで冒険! ファミリートレーナー

2010年10月21日発売	通常版：¥3,990(税込)／マット同梱版：¥7,140(税込)	ACT
ジャンル	ACT("マットでわいわい"アクションゲーム)	
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数1～8人	

家族と！友達と！ みんなで体を使ってトレジャーハンティング！

専用マットコントローラを使い、体を使ってゲームを楽しむ『ファミトレ』シリーズ最新作。プレイヤーはトレジャーハンターとなり、世界中に隠されたお宝を探しにいく。冒険アトラクションは、全部で24種類用意されており、扉の暗号を解いたり、トロッコに乗って洞窟から脱出したりと、その内容もバリエーション豊かだ。本作は、最大8人まで参加可能となっているので、家族や友達を集めて盛大に楽しもう！



▲「わいわいパーティモード」では、1枚のマットで最大8人で順位を競い合うことができる。2人対2人や4人対4人などチーム対抗戦を楽しめるのだ。

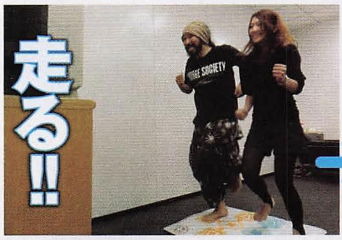
●収録されているゲームモード

ゲームモード	解説
トレジャーアドベンチャー	トレジャーハンターになって、お宝を求めて世界中を冒険するモード。数々の難関を突破してお宝をゲットしよう
自由に遊ぶ	全24種のアトラクションを自由に選んで遊べるモード。苦手な種目を練習したり、好きな種目を何度も遊んだりできる
わいわいパーティ	参加者全員が賞金を巡って対決するモードで、最大8人まで参加できる。賞金を一番多く獲得して「MVH」を目指せ！
トレジャールーム	各モードで入手したお宝が飾られている部屋で、お宝の閲覧ができる。コスチュームや顔の変更をすることも可能

ファミリートレーナーってナニ?

1986年にファミコンで発売され、シリーズ化されている体感ゲーム。専用のマット型のコントローラの上に立ち、マット上の8つのパネルを踏み分けながら、画面上のキャラクターを操作するのが特徴。パネルを交互に踏むことでキャラを走らせたり、マット上で実際にジャンプすることで、キャラもジャンプしたりする。今作では、専用マットコントローラとWiiリモコンを同時に使うこともある。


専用マットコントローラ



◀ダッシュや乗り物で移動する場合は、走るようにしてパネルを交互に踏みつけるべし！



▲障害物を跳び越えるときや踏み切り台に差し掛かったときはパネルの上でジャンプ！　ジャンプ中のポーズは自由だ!!



◀ゲームを楽しみながら運動することができる。ストレス解消はもちろん、運動不足やメタボ対策にも持ってこいだ!!

3つのアトラクションを体験レポート

ここ最近、体脂肪の増加が気になる三十路越えの私（ライター：五郎）が、数々のアトラクションにチャレンジしてみた。そのうちの3つをピックアップして紹介しよう。

第1種目 トラップルーム大脱出！ 参加可能人数 1～2人

持久力	判断力	瞬発力	協調性
★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★

両手と両足を使って指定された3つのパネルを押していき、徐々に扉を開けて脱出するゲーム。正解するたびに1P側と2P側で指定されるパネルが交互に変化する。


◀変化するパネルは3つのうちのどれか1カ所。扉が完全に開けば脱出できる。

プレイしてみた感想

押さえるパネルは、2人の立ち位置に関係なくランダムで決定されるので、パネルの配置によっては、パートナーの体の下から手を通す必要があったりして、姿勢の維持が難しいです。基本的なルールは、パーティゲームの定番である、ツイスターゲームに似ている部分があると思いました。

ということで、このアトラクションは、いうまでもなくカップル向き！　まあ男同士でも笑えるので、楽しめますけどね。ちなみに扉を開けたあとは、2人で一斉にジャンプすることで脱出できます。

第2種目 サメサメ大パニック！ 参加可能人数 1～4人

持久力	判断力	瞬発力	協調性
★★★★☆	★★★★★	★★★★★	—

ロープにつかまったままサメの攻撃を避け続け、生き残っている時間を競う。海中から飛び出してくるサメに噛まれないように、タイミングよくジャンプでかわそう。


◀サメはあらゆる方向から襲ってくる。合計で3回攻撃を受けるとリタイアとなる。

プレイしてみた感想

海面に波紋が浮かんだら、サメが飛び出してくる合図。これを見極めればジャンプのタイミングは簡単！　と思いきや、サメの噛みつく速さが毎回変化するので、なかなか手強いです。しかも、サメかと思ったら小魚がぴょんと飛び出してきて騙されたりと、罠が満載。さらに「パニックタイム」に突入すると、サメの攻撃がいっそう激しくなり、もう大変！　連続でジャンプする必要があるので、体力の消耗がかなり激しいです（笑）。負けず嫌いな人同士で競い合うと、かなりのカロリーを消費できるのではないでしょうか。

第3種目 大空へのサイクリング 参加可能人数 1～4人

持久力	判断力	瞬発力	協調性
★★★★★	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★★★★

人力飛行機に乗って崖から飛び立ち、どれだけ長い距離を飛行できるかを目指す。最初の助走だけでなく、飛行中もペダルを早く漕ぐことで飛距離が伸びていく。


◀4人で協力すれば、より遠くまで飛行できる。とにかく全力で漕ぎまくれ！

プレイしてみた感想

ひたすらパネルを連続で踏み続けるという、わかりやすくも過酷なアトラクションです。ライター仲間を呼んで、4人同時プレイで遊んでみましたが、みんなギャーギャーと騒ぎながらも、最後はヘロヘロ状態。みんな助走のときだけは威勢がいいんだけどなぁ（笑）。

このアトラクションのおもしろいところは、画面上のキャラの動きを見れば、誰ががんばっていて誰がサボっているのかが、一目瞭然なところ。サボっているヤツがいると、みんな走りながらもソイツに向かって「漕げよ！」と総ツッコミ。かなり盛り上がりました。

体験版＋専用マットコントローラを50名にプレゼント！

4つのアトラクションが遊べる体験版を専用のマットコントローラ付きで50名様にプレゼント！　締切は2010年10月14日(当日消印有効)。なお、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



【みんなで冒険！　ファミリートレーナー体験版：応募方法】
ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、以下の宛先までお送りください。締切は、2010年10月14日（当日消印有効）。
<宛先>〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部「ファミリートレーナー体験版」プレゼント係

PS3 Xbox360

ドラゴンボール レイジングブラスト2

2010年11月11日発売	¥7,329(税込)		ACT 対戦 協力
ジャンル	ACT(3Dアクション)	メーカー バンダイナムコゲームス	備考 プレイ人数:1〜2人

約30分のアニメとドラゴンバトルが融合(フュージョン)！

「ドラゴンボール」作品に登場するキャラを操作して、臨場感あふれる3Dバトルが楽しめる『ドラゴンボール レイジングブラスト』の続編が登場。グラフィックはさらに美しくなり、新システムや新キャラクターも追加。さらに本作のために作られたアニメーションまで収録されており、お得感が満載の1本だ。

本作のためにフルリメイクしたアニメを収録！

本作には、なんとリバイバルアニメーション『ドラゴンボール 超サイヤ人絶滅計画』が収録されている。1993年に発売されたOVA『ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画』を元に、全シーンが新規に作画され、シナリオも再構成された約30分の映像作品となっている。フリーザやクウラなどの過去の強敵がゴースト戦士として再登場するという、ファンの間でも話題となった幻の作品が、美麗な映像でよみがえる！





▲❶ゴースト戦士としてよみがえったターレスとフリーザが、悟空達に襲いかかる。❷圧倒的な戦闘力を持つ強敵・ハッチヒャック。❸驚きの表情で、空を見上げる悟空とベジータ。❹たくましく成長したトランクスも、悟空達に加勢する。❺スーパーサイヤ人となった悟空。その表情からは、強い意志が見てとれる。

前作から大きく進化をとげたゲームシステム！

前作で味わうことのできた、アニメさながらの激しいバトルがさらに進化！ 画面から飛び出してきそうなほど臨場感のある動きや、新システムにより幅の広がった攻防の駆け引きのほか、懐かしいキャラクター達の追加など、さまざまな点がパワーアップした。ここではその進化したポイントを詳しく紹介しよう。

進化 ❶ より迫力ある表現方法に！

前作にもあったアニメテイストの表現に、CGの滑らかな質感を融合。それにより、キャラクターのアクションや表情がよりリアルになった。まるでキャラに生命が吹き込まれたような雰囲気で、ドラゴンボールらしいハイパーバトルが堪能できる。





怒りや驚きの表情をよりリアルに再現！

◀▲悟空の怒りの表情や、フリーザの驚き＆苦悶の表情を見事に再現。映像を見ただけで、セリフまで浮かんできそうだ。



攻撃時にアングルが変化していく！

▶キャラクターのアクションに合わせてカメラアングルが変わる「ダイレクトビュー」を搭載。さらにモーションに緩急をつけることで、攻撃したときに感じる爽快感やインパクトがより強くなっている。

進化 ❷ より多彩なコンボが可能！

キャラクターごとに個性のある「得意技」や、相手を壁に叩きつける「クラッシュ」などのシステムはそのままに、「アサルトチェイス」という新たな連続技システムが追加された。これにより、ラッシュ攻撃などから前作ではつなげられなかったコンボも決められるようになった。技の繋がり方はキャラクターによって違うので、自分だけのコンボを見つけだしてみよう！



◀ジャネンバが剣でゴジータを追撃。蹴りによる吹っ飛ばしや、一瞬で相手の裏側に回るなどのアクションをつなげてコンボを完成させ、大ダメージを与えよう。



▶ダーブラとピッコロの戦い。背後から強烈なキックを放ち、倒れそうなところに低空キックで追い打ちをかけるコンボが決まった！

進化 ❸ 新キャラクターが続々参戦！

前作に登場した73体のキャラクターに加えて、新たに多数のキャラクターが参戦！ 過去にPS2で発売された『ドラゴンボールZ スパーキング！』シリーズにも登場していないキャラクターも含め、その数は総勢100体以上にもなる！



▲暗黒魔界で絶対的な実力を誇る王。剣や槍などの武器を瞬時に出現させて攻撃する。



▲ドクターライチーが開発した怨念増幅装置。リベンジャーカノンという必殺技を持つ。



▲閻魔宮で働く鬼が、悪の気を浴びて変身。キレ味抜群の剣攻撃や空間転移の技を使う。

戦極姫2嵐～百華、戦乱辰風の如く～ / 戦極姫2炎～百華、戦乱辰風の如く～

PSP 戦極姫2嵐～百華、戦乱辰風の如く～
PS2 戦極姫2炎～百華、戦乱辰風の如く～

2010年10月28日発売予定 PSP通常版：¥6,090(税込)／PSP限定版：¥8,190(税込)／PS2通常版¥7,140(税込)／PS2限定版：¥9,240(税込) 恋愛 戦略 歴史

ジャンル	SLG(本格戦国シミュレーションAVG)	メーカー	システムソフト・アルファー	備考	プレイ人数：1人用



乙女武将との秘め事も楽しめちゃう♥

軍師として主君を天下統一に導く戦国合戦SLG最新作

戦国武将がほぼすべて美少女という夢のような世界で天下統一を目指す！ 育成などのやり込み要素も高い戦闘を進めつつ、乙女武将達とのお色気いっぱいのイベントを楽しめる戦国SLG『戦極姫』シリーズ。その最新作がPSPとPS2に登場。シナリオの一新、新たな乙女武将の参戦など、さらなる進化をとげた今作の魅力をチェック！



PSP ONLY

柿崎景家

上杉謙信から絶大な信頼を得ている上杉家の重臣。軍事、内政、外交とあらゆる面で活躍。

70人以上の乙女武将が天下を競う 戦国大乱戦 開戦！

シナリオを一新してイベントCGを大幅追加

乙女武将との恋愛イベントが楽しめるストーリーモードには、今年6月に発売されたXbox 360版での追加要素「龍造寺家シナリオ」をもちろん収録。さらに、新規のCGも追加されている。また、既存の織田、上杉、毛利、島津、武田、伊達、大友の7家もシナリオが一新されており、シリーズのファンも、新たな気持ちで天下統一を目指せること間違いなし！



▲シナリオの変更にともない、新乙女武将のCG追加のほか、既存の乙女武将のCGも一新。もはや、新作といってもいいほどだ。

3つの新要素で乙女達がより艶やかに！



PS2 ONLY

一条信龍

虎皮が大のお気に入りだという、武田信玄の末妹。主に外交面で優れた才を発揮する。

新キャラクターが続々登場!!

PSP『嵐』には柿崎景家が、PS2『炎』には一条信龍が、その機種専用の乙女武将として登場する。さらに、Yahooコミックで『戦極姫』の漫画を連載中の神吉氏がデザインした鬼庭良直が伊達家に参入するなど、魅力的な乙女武将が追加されている。



前作の男性武将が女性武将として新生していることも！

◀これまでは本物の猿（オス）として描かれていた羽柴秀吉が美少女に超進化!!

すべての武将を配下に加えられるようになった

今作からは、他家のシナリオに登場する当主や重臣の引き抜きが可能となり、引き抜いた人材との専用イベントも用意されている。また、今作からゲーム難易度の選択も可能となり、お気軽に進めることもできるので、武将としての能力ではなく、純粋な好みで固めた軍勢で天下統一を目指すといったプレイも夢ではない！



武田信玄 上杉謙信

ライバル武将との共闘も夢じゃない！

Shining Hearts（シャイニング・ハーツ）

12月16日発売	¥6,279(税込)	
PSP	ジャンル	RPG(心にとどくRPG) 冒険
	メーカー	セガ 恋愛
	備考	プレイ人数:1〜2人

"ココロ"を集めることで物語は広がっていく！

タイトルに"ハーツ"とあるように"ココロ"がカギとなるRPG。島に流れ着いた、記憶と感情を失った少女「カグヤ」と出会った主人公のリックは、彼女のために奔走する。島の住人と交流すると放出される感情エネルギー"ココロ"は、集めることでカグヤの感情が少しずつ戻るほか、バトルなどで使用することもできる。また島にはモンスターやカグヤを狙う海賊団が登場するので、仲間達と力を合わせて撃退しよう。

大海原を舞台に海賊船団とのバトル！





▲海賊騎士団「アークバッカニア」を率いるディランは、あることがきっかけで、リック達に力を貸すようになる。

絶体絶命都市4 -Summer Memories-

今冬発売予定	¥7,140(税込)	
PS3	ジャンル	A·AVG(サバイバル·アクションアドベンチャー) ACT 冒険
	メーカー	アイレムソフトウェアエンジニアリング
	備考	プレイ人数:1人用

再び巻き起こる大災害！

大都市で未曾有の災害に遭遇し、そこから避難するまでが描かれる『絶体絶命都市』シリーズの最新作。PS3の性能を生かすことにより、これまで以上のクオリティで被災地が描かれ、緊迫感がさらに増した脱出劇となっている。今作では新たに「清潔度」というパラメータが加わっている。その高低によって自分の「ストレス」の感じ方や、ほかの被災者との人間関係に影響が出たりするなど、重要な要素となっている。ちなみに3Dテレビと5.1chサウンドに対応しているので、これらを使うことができる環境ならば、さらに臨場感あふれるプレイが楽しめる。

今回は真夏の大都市が餌食に!!



▲容赦なく照りつける真夏の太陽が、被災者達をさらに苦しめていく。



▲「清潔度」がある本作では、トイレがかなり重要な施設となってくる。

FIFA11 ワールドクラスサッカー

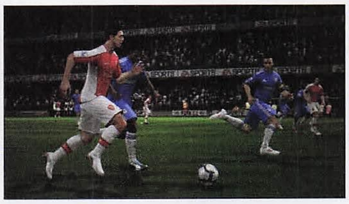
2010年10月21日発売	PS3·Xbox 360:¥7,665(税込)／PSP:¥4,980(税込)	
MULTI	ジャンル	SPG(サッカー) ACT
	メーカー	エレクトロニック·アーツ 対戦
	備考	プレイ人数:※ 協力

選手の容姿や動きなどのリアルさをさらに追求！

サッカーを題材とした人気SPGシリーズの最新ナンバリングタイトル。本作では選手の容姿や動作に全面的な改良が行なわれ、これまで以上に選手の個性が忠実に再現されている。例えばカカのクリエイティブなパスやルーニーのディフェンスを寄せつけないシュートなど、有名選手であればあるほどその個性をゲーム中でリアルに感じることができるのだ。また、ついにキーパーもプレイヤー自身で操作可能になったという点も見逃せない。これによって、11対11という実際と同様の試合形式でオンライン対戦が行えるようになり、キーパーの守備力の差もつきやすくなった。



選手そっくりの姿と動きでより感情移入ができる！



選手の動きもさらにリアルに!!

勇者30 SECOND

今冬発売予定	¥4,980(税込)	
PSP	ジャンル	RPG(超速ドラマチックRPG) 冒険
	メーカー	マーベラスエンターテイメント 対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人 協力

超速かつ重厚なテンポの「30秒」が帰ってくる！





▲クラスチェンジや武器合成などの新要素もあり、RPGとして確実に進化をとげた。

1つのクエストを30秒でプレイできる、快適なテンポと重厚なストーリーが特徴のRPG『勇者30』の続編。全90のクエストが用意され、かなりのボリュームとなった。また、新要素としてマップエディットモードも搭載。そこで作成したマップをインターネット上にアップロードして対戦プレイなどが楽しめる。なお、初回同梱特典には「戦国勇者参十」と「勇者30 SEXY DYNAMITE」という2つの新クエスト、ロマンシング・ツクレールの新マップチップセット、新BGMといったダウンロードコンテンツが入手できるスペシャルプロダクトコードがつく。ちなみに前作のセーブデータがあると、いくつかの特殊アイテムが手に入る。

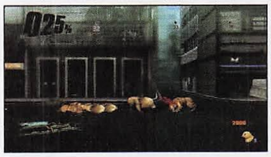
TOKYO JUNGLE（仮称）

今冬発売予定	価格未定	
PS3	ジャンル	ACT(サバイバルアクション) ACT
	メーカー	発売元:SCE／開発元:クリスピーズ 戦略
	備考	プレイ人数:未定 対戦

人類が消滅した東京で動物達のサバイバルゲームが始まる

人類が消滅してしまった東京を舞台に、野生に戻ったさまざまな動物が、狩るか狩られるかという生き残りをかけた戦いを繰り広げる。動物は犬や猫など小型のものから、象やライオンなど大型のものまで、50種80タイプ以上が登場。ゲームモードは、人類が消えた謎を探っていく「ストーリーモード」と、ひたすら生き抜いてその年数を競う「サバイバルモード」の2種類がある。ストーリーモードでは選択した動物によるテーマがあり、例えばポメラニアンの場合は家のペットフードが尽きてしまうことで"餌は自分で捕らえる必要がある"と自覚し、愛玩犬から野生の犬へと目覚めて自立していくことが目標になっている。





▲やはり弱肉強食は世の常のハズだが、本作では群れるなどの戦略で勝機もある!?

BIG 3 GUN SHOOTING

2010年10月21日発売	¥6,279(税込)	
PS3	ジャンル	ACT ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス 対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人／オンライン対応(最大8人) 協力

3タイトル入った、お得なガンゲームパック！

海賊となって船を操作したり巨大生物などを撃ちまくる『デッドストーム パイレーツ』、"隠れて狙って撃つ"のが特徴の本格ガンシューティング『タイムクライシス4』、撃ちまくる爽快感が味わえる『タイムクライシス レイジングストーム』というアーケードで人気の3タイトルがセットになった、お得なバリューパック。多人数プレイに対応しており、友達みんなで協力しながらワイワイ楽しむことができる。



▲どの作品もPlayStation Moveに対応しており、船を回して船を操作するようなシーンもある。

みんなでマシンガンを撃ちまくりスカッと爽快な気分を味わおう



※PS3：1〜7人／オンライン対応（最大22人）、Xbox 360：1〜4人／オンライン対応（最大22人）、PSP：1〜2人／オンライン対応（最大2人）

不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス

2010年12月9日発売　¥6,090(税込)

DS			
	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	チュンソフト	戦略
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	協力

謎の数字や無数の階段など新しい仕掛けを用意！

チュンソフトがパブリッシャー事業に復帰して、『不思議のダンジョン』シリーズ最新作を発売。本シリーズといえば入るたびにマップの形状のほか、モンスターや道具の配置もランダムに変化するので、何度でも繰り返し遊べるのが特徴。また昼と夜が存在し、夜は視界が悪くなったり、昼以上に手強いモンスターが登場する。謎の数字や無数の階段がダンジョン内に出現するなどの新しい仕掛けも多数用意される。

新たな仕掛けがシレンを襲う！





◀本作でシレンとコッパは、運命を変えてくれるという「フォーチュンタワー」に挑むことになる。

カルネージハート エクサ

2010年10月28日発売　¥5,880(税込)

PSP			
	ジャンル	SLG(ロボットバトルシミュレーション)	ACT
	メーカー	アートディンク	SF
	備考	プレイ人数:1～6人	対戦

初の操縦型OKEの登場で戦いはさらに激化していく！

ボディ、装甲、武器などはもちろん、思考パターンも自分で組み立てる「Over Kill Engine（OKE）」と呼ばれる軍用ロボットを作成して戦わせる、ロボットゲームシリーズの最新作。新要素として、あらかじめ用意されたOKEと戦える「バトルアリーナ」の搭載やアドホック対戦機能の追加などがあるが、なかでも注目なのは操縦型機体が設計可能になったこと。設計したOKEを自ら操ることで、遊び方がより多様化した。なお早期予約特典として、歴代シリーズ6作品のなかから合計40曲の楽曲が収録されたオリジナルサウンドトラック「鋼鉄のしらべ」が用意されている。



充実したチュートリアルで初心者でも楽しめる!!



最適な装備を選び最強を目指せ!!

THE LAST STORY（ラストストーリー）

2010年発売予定　価格未定

Wii			
	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:任天堂／開発元:ミストウォーカー	
	備考	プレイ人数:1人用	

傭兵団の仲間達やヒロインなど、個性的な人物が多数登場

坂口博信氏率いるミストウォーカーが開発中のRPG『THE LAST STORY（ラストストーリー）』。主人公はエルザという傭兵で、ルリ島へ仕事を求めてやってきた青年だ。そこで雇い主の依頼を受け、仲間とともにモンスターの討伐などに従事することになる。エルザが属する傭兵団には、リーダーであるクォーク、氷を操る魔法使いのジャッカル、癒しを司る回復魔法を使うマナミア、二刀流剣術で戦う女剣士のセイレン、炎を駆使する魔法使いユーリスなど、個性的な人物が所属している。彼らやヒロインであるカナンとの会話や、ともに戦うときの絆なども、この作品の魅力となっている。



◀ジャッカルは軟派なところがあるものの、実は芯が強く頭も切れる男。



▶マナミアは不思議な雰囲気の女性。恐ろしいほどの食欲を持つ。

Fable Ⅲ

2010年10月28日発売　通常版:¥7,140(税込)／リミテッドエディション:¥8,190(税込)

Xbox 360			
	ジャンル	A･RPG	ACT
	メーカー	発売元:マイクロソフト／開発元:Lionhead Studios	冒険
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	育成

絶対的権力を手に入れ、思いどおりの世界を作り上げよう

『ポピュラス』などを作り出した世界的に有名なゲームデザイナー、ピーター・モリニューの最新作は『Fable Ⅱ』の続編。序盤の目的は、悪政をしく王を倒して民衆を助け出すこと。目標を達成すると主人公は新しい王となり、これまでのゲームではありえなかった権力がその手に収まる。そこからはフリープレイになり、善政をしいて民から慕われたり、悪政をしいて独裁者になったりと好きなように治められる。

近接、遠隔、魔法攻撃が簡単に繰り出せる！





▲主人公の容姿は、善政を行っていくと徐々に清らかな雰囲気をまとい、逆に悪政を行っていくと醜悪な姿に成り果ててしまう。

維新の嵐 疾風龍馬伝

2010年11月18日発売　¥5,040(税込)

DS			
	ジャンル	AVG(幕末アドベンチャー)	冒険
	メーカー	コーエーテクモゲームス	育成
	備考	プレイ人数:1人用	歴史

時代を駆け抜けた坂本龍馬の半生がここによみがえる！

自由な発想で日本を変えた維新のヒーローである坂本龍馬の生き様を描いた、幕末AVGが登場。全国をめぐってさまざまな人物と出会い、信頼関係を築いていこう。同志を増やして人脈を作り、藩主などとつながりを持つことで、やがて藩を自分の信じる道に導くことができる。最終的に明治維新を達成することを目指すが、行動によっては史実とは違った歴史も作ることができる。



▶登場人物の経歴や事件の顛末などが確認でき、幕末の歴史をより深く知ることができる。



人との出会いそれが財産！

◀日本各地をめぐり、さまざまな人物との出会いや別れなど、物語を盛り上げるイベントを多数収録している。

NARUTO－ナルト－ 疾風伝 ナルティメットストーム2

2010年10月21日発売　¥7,329(税込)

PS3 / Xbox360			
	ジャンル	ACT(忍道対戦アクション)	ACT
	メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:サイバーコネクトツー	冒険
	備考	プレイ人数:1～2人	対戦

アニメとゲームの融合作が進化をとげて再び登場！

大人気アニメ「NARUTO－ナルト－疾風伝」を題材に、アニメとゲームの融合をコンセプトに制作された『ナルティメットストーム』最新作。その大きな特徴であるグラフィックは、「アーティスティックフィールド（2Dで表現されたフィールドで、3Dで表現されたナルト達が動く）」という技法により、さらに美しく進化をとげている。また、シリーズ初となるオンラインバトルにも対応。これによって、今まで以上に熱いバトルが楽しめることになるだろう。ちなみに、原作者の岸本斉史氏がエクストラコスチュームをデザインしたことで話題となった、『鉄拳6』のラースが参戦することも明らかになっている。





▲◀アクションに特化したカメラアングルの採用で、迫力あるビジュアルを楽しめる。

ゲーム攻略本の過去・現在・未来

今回の攻略本座談会も、前号(Vol.12)からの続きとなります。最速本・中間本・完全本の話からスタートし、各所に話題が飛びつつ、たどり着いた結論が「ゲームを終わらせない」攻略本。普通に考えると、攻略本って「ゲームを終わらせる」ためのものですよね？

Vol.3

Past Present Future

電撃攻略本編集部／デスク
多田羅洋平
攻略本編集部のキーマンで、いつもフル回転で働く男。そろそろ制作がスタートするビッグプロジェクトの攻略本に関して、日々深く悩んでいる。

電撃攻略本編集部
木原大輔
攻略本編集部・現場編集者の代表として参加。現在は『ファイアーエムブレム』の20周年記念本のほか、『ゼノブレイド』の究極設定本を制作中。

元・電撃攻略本編集部／副編集長
野村一真
本記事のライターで、電撃ゲームスの副編集長も務める（一応）。最近、多田羅が取り仕切るビッグプロジェクトの攻略本に携わることが決定した。

元・電撃攻略本編集部／編集長
倉西誠一
元・電撃PlayStation＆電撃攻略本編集部の編集長で、現在は「狩られ道さん」と呼ばれるブロガーとして活躍。iPhoneアプリにハマり中。

野村　今回は、最速本・中間本・完全本の区分けに関する話題からスタートしたいと思います。
多田羅　実は最近、完全本以外が大きく減りました。
野村　情報が全部載っていないことを理解しているユーザーが増えたのと、あとはネットの情報量と早さが影響しているよね。
多田羅　あと、完全本が出るまでの期間が短くなっているのも1つの理由かと。
倉西　最近の完全本って、どのぐらいの期間を経て発売されるの？
多田羅　ソフトの発売日から1カ月後が基本ですね。ソフトの寿命が長くないんで、早く出さないと、みんなが別のゲームに行ったりして、プレイしなくなってしまうんです。
野村　厳密にいうと、別のゲームだけじゃなくて、エンターテイメント全般かな。
倉西　俺もそう思った。多田羅が言ってることが完全に本当なら、もっとソフトが売れていてもおかしくないはず（笑）。最近、厳しいからね。
多田羅　失礼しました（笑）。
倉西　ということは、1本買ってきて1カ月ぐらい遊んでいたら攻略本が出て、本が出たからもう少しプレイして、1カ月半ぐらい遊んだら、次に別のゲームがあればやるかもしれないけど、なければ他のエンターテイメントに行っちゃうと。
野村　今どきは、たぶんそんな感じだと思います。
倉西　そうなのかな。
野村　で、攻略本の発売日が2カ月後でもいいのは、ゲームの性質が『モンハン』系のものだと思います。何カ月も遊びたくなるゲーム性のもの。それ以外だと、世界観が独自ですごくて、ストーリーもキャラクターも魅力的で、さらに膨大な数のファン、もしくは超コアなファンがついているようなタイトルじゃないと、基本的に厳しいですね。
倉西　クリアするための攻略本の必要性が薄れて、攻略という側面が一番強いであろう完全攻略本が、もはやソフトの発売日から1カ月後だと。
多田羅　そのあとだと、世界観的なものを総決算するファンアイテムのようなものであれば、ときに売れますが、それ以外だと厳しいですね。
倉西　それってさ、しっかりゲームをやり込んだうえで作るという、かつての俺達の攻略本の作り方から考えるとおかしいよね。この記事を読んでる人は知らないと思うけど、『モンハン』の攻略本を作るのは、実は半年がかりの仕事。まずゲームをやってやってやり倒して、攻略の要点の目星をつけて、さらにゲームのすべてを理解する。そのうえで、メーカーさんからもらった資料を1つ1つちゃんと確かめて記事を作っていくと、当たり前に半年はかかる。だから、発売は3カ月後ぐらいになるというのが理想の攻略本。でも今は、もう違うんだよね？
野村　そこまでする必要性のあるゲームが少ないというのも影響していると思います。
倉西　うん。それも含めてね。『モンハン』ほどのゲームはそうそうないし、そもそもそんな悠長なことをしている余裕もないと。
多田羅　そうなんですけど、ゲームのボリューム自体が大きくなっているとも思います。

倉西　大きくなってるのかな？

野村　いや、あくまでも私見ですが、必要度の低いデータだけが増えているような気がします。

倉西　俺もそう思ってた。

多田羅　そうなのかもしれませんが、ゲームを長く遊んでほしいという考えは、どのメーカーさんもお持ちなわけじゃないですか。やり込みとかのためにデータをたくさん用意しているんだと思います。

倉西　そういえばさ、電撃FPSって発売中だよね。

野村　ええ。

倉西　何を思ったかというと、最近のゲームでこれは素晴らしいと思ったのが、『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』なんだよね。物語は短いんだけど。俺はヘタだから別として、普通にアクションゲームができる人だったら、10時間ぐらいでキャンペーンのモードが終わってしまう。オンラインではとにかくやることが大量にあって、キャンペーンもそうだけど、タイムアタックとかもある。ただ、ゲームのボリュームとしては、実はそれほどでもない。でも、ものすごい演出が満載で、やり込もうと思えばいくらでもできますよと。データが必須かというと、実はそんなにいらないとして、腕が上がればどんどん楽しくなる基礎的な仕掛けがとても充実している。だから、これは本当にすごいなと思った。で、全世界で2,000万本以上売れているけど、国内では残念ながら数十万本というところで、ウチの本が出た。これらを踏まえると、電撃FPSはすごく楽しみなんだよね。FPSの攻略本って、日本でまともなものが出たことがないわけだし。

多田羅　そうですね。攻略記事の切り口とか、攻略法を伝えるのが難しいジャンルですから。

倉西　それが今回、世の中に出ていったことで、なんだか、宣伝的になっちゃってアレなんだけど、売り上げとかじゃなくて、個人的にすごく楽しみにしている。FPSの攻略本を本気で作ったのは、ウチとしては初めてだと思うし、俺の評価の中ではゲーム自体が世界最高峰なんで。

野村　そういうゲームは、長く遊べる本質を備えているからこそ、遅いタイミングで発売される攻略本でも成立するんだと思います。長く遊びたくなる本質を備えているゲームということで考えると、最近だと『ゼノブレイド』がそうなのでは？

木原　『ゼノブレイド』は『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』とかとは違って、ストーリーに沿って楽しむゲームです。そのあともできることはたくさんありますし、素晴らしいRPGだと思います。チュートリアルもすごく細かくて、ある意味、誰でもクリアできるような作りになっています。だから攻略本では、システム解説を端折って、テクニック解説に重点を置きました。あと、これは攻略本制作担当者としての私見ですが、ストーリーが終わったあと、ほかにどんなことがあるのかを、攻略本で確認できれば満足してしまうユーザーが多いと思います。個人的にはやり込んでほしいけど。さらにいうと、ストーリーを楽しんでクリアするまでの期間は、ソフトの発売日から考えると長くて1カ月ぐらいかと。そのため、完全本でも1カ月後には出さないと、そういうユーザーに乗り遅れて、攻略本が売れなくなってしまうんです。

倉西　言い換えれば、ゲームを終わらせるための本だともいえるよね。でも、そういうゲームの攻略本よりも、終わらないゲームの攻略本のほうが売れる時代になってきた気がする。別角度から考えると、ゲームを終わらせないための攻略本のほうが必要なんじゃない？　クリアできなくする攻略本とか（笑）。

多田羅　いやいや（笑）。楽しませる方向ですよね。

野村　楽しませる方向性こそ、雑誌の攻略記事に必要なのかもしれない。そう考えると、攻略本編集部と雑誌編集部がもっと連係して、記事をどう展開したらいいか、もっと考えるべきだとは思うけど……。

倉西　半年がかりで1冊の攻略本を制作するケースを考えると、攻略本編集部と雑誌編集部は時間の感覚とか記事の方向性の感覚が、まったく異なっている。何度も両者で連携しようという話はあったけど、結局まともにうまくいったことは一度もない。

野村　まさにそのとおりです（笑）。

倉西　隔週誌の電撃PlayStationと、ものにもよるけど3カ月とか半年単位で作る攻略本で考えると、制作期間の問題は今でもある。でもここ最近、両者の方向性が近いものになってきた印象を受ける。

木原　これは私が読者の頃の疑問なのですが、電撃の攻略本を電撃PlayStationのライターが作ればいいのでは？　と思っていました。電撃PlayStationの記事をまとめた攻略本が、なんでないんだろうと。電撃に限らず、そう考える人はいると思います。

野村　雑誌には情報解禁のタイミングで内容がある程度固定化されるという側面があって、再録に関しては実は手間がかかるという問題もある。

倉西　シンプルに考えると人手の問題だよね。まとめるだけでは本にならないから、どうしても手を加えなければならない。でも、それをする人がいない。また、実際にまとめたとしても、こんなもん出せるか！　というレベルのものにしかならないと思う。

木原　自分が実際に攻略本を作るようになってから、そのまとめ方こそが、攻略本で最も大切だとわかりました。記事を単にまとめるだけでは、不親切極まりなくて、使えないものでしかないんですよね。

倉西　少し話題を戻すけど、さっきさ、雑誌の攻略記事と攻略本の目指す方向性が相当近いものになってきているって話をしたよね。

野村　ええ。でも、現段階では雑誌も攻略本もやってることは本質的に一緒で、先に進む・クリアを目指すという、古い体制の攻略が記事の主流です。

倉西　でもさ、ちょっと前に軽く話した「ゲームを終わらせない」攻略記事が、これからのテーマだと思うんだよ。その方向性に当てはまるのが、ウチの『モンハン』の攻略本と『FFXI』の旅団本。この2つはゲーム自体も終わらないけど（笑）。でもって、攻略本編集部の編集長だった俺の中で最も印象に残ってるのが『パワプロ』なんだよね。

野村　あれはホント辛かった（笑）。

倉西　いろいろ大変だったのは知ってるけど（笑）。あの本で最初に野村が「都市伝説を全部検証する」って言ったんだよ。『パワプロ』では、このスキルが有効だとか、いろいろいわれているけど、実際はどうなのかわからないから、それが都市伝説なんだと。もちろん、雑誌・攻略本・ネットにも正解がない。だから200万試合もやって検証しますと。なるほどと思って、数カ月後に完成した本を見たら、開発スタッフもひっくり返るぐらいの内容だった。別にこじつけじゃないけど、今思えば、あの本はゲームを終わらせないための本だったよね。まあ、新作が出るまで『パワプロ』自体が終わらないゲームなんだけど（笑）。で、『モンハン』もそういう系統のゲーム。その逆で考えると、終わらせるための攻略本の頂点が『スパロボ』で、やり込み要素や隠し要素をやり尽くすための本が完全本となる。

野村　そうですね。

倉西　『モンハン』や『パワプロ』の攻略本がゲームを終わらせないための本、言い換えると終わらないゲームをやり続けるための本だよね。一方の『スパロボ』とか、そういうゲームに共通するのは、タイトルごとではあるものの、物語の本編をクリアするのにだいたい1カ月かかること。そして、その1カ月ですべての要素が消費されないために、やり込み要素やサブシナリオ的なものが用意されている。でも、これらは消費のスピードを遅らせる意味で存在しているわけだから、今後の攻略本のテーマは、やっぱり「ゲームを終わらせない」になるんだよ。

木原　今までの話を聞いて、ふと思ったんですけど、終わらないゲームってスポーツ的なんですよ。ルールに乗っ取ってやるもので、答えがないから終わらない。まさにスポーツですよね。『モンハン』や『パワプロ』、あと『ウイイレ』がそうです。

野村　私もPCの『フットボールマネージャー』をここ数年ずっとやっている。日本語版が出なくても。

木原　先ほど話題に出たもう一方のゲーム、ストーリーが軸になっているゲームに関して、『スパロボ』に限っていうと、ストーリーを消費するんですけど、そこから派生して原作に興味が移っていく。そして、それらを知りたくなって、『スパロボ』が出ると収録作品のDVDとかが売れたりします。また、収録作品のすべてを知りたいとなると、小説、漫画などにどんどん広がっていきます。その点で考えると、『スパロボ』は終わらないゲームになるんですよ。

野村　そこまで広がると、人生を大きく消費しないと知り尽くせないよね。10年とか消費する（笑）。

多田羅　話題を戻してしまいますが、攻略本でやはり多いのは、現時点だとストーリーが軸のゲームにおけるクリアするための本です。クリアすることが、ユーザーの1つの形になっていますから。

野村　形の話もそうだし、実はストーリーを消費するゲームのほうが瞬発的に攻略情報が欲しくなる。

倉西　瞬発的と考えると、まさにそうだよね。

野村　実は私の中で、今までの攻略本とは違う「将来図のアイデア」があるんですよ。それを実行すると、たぶんそれが攻略本の未来になる。

倉西　ストップ。スペースの都合もあるので、その話は次回以降にしよう。ところでさ、俺達が今回を含めて計3回で話してきたことって、実は机上の空論なのかもしれない。ちょうど、電撃オンラインで攻略本に関するアンケートを集めたわけだから、この集計を見つつ、今まで話してきたことがユーザーの感覚と合っているのか、次回分析してみよう。

一騎当千

無双列伝



～『無双』シリーズの物語を読み解く歴史講座～

今回の「無双列伝」は、無双戦画廊と無双武具名鑑の2本立てでお届け！　無双戦画廊では、最新作『真・三國無双Online ～蒼天乱舞～』のメインビジュアルを公開。無双武具名鑑では、南蛮の王、孟獲の武器について詳しく解説していこう。

無双戦画廊

タイトル「『真・三國無双 Online ～蒼天乱舞～』メインビジュアル」（『真・三國無双Online～蒼天乱舞～』より）

今回の無双戦画廊では、初公開となるイラストを掲載。シリーズ初のオンライン版として、好評稼働中の『真・三國無双 Online』から、拡張パック第2弾『蒼天乱舞』のメインビジュアルを解説する。呂布と貂蝉が並び立つイラストに秘められた意味を、デザイナーのコメントとともに探っていこう！



呂布

「三国志」のなかでも初期に登場する人物だが、最強の武将として名高い傑物。愛馬の赤兎馬を駆り、戦場を縦横無尽に駆け抜けたといわれる。

貂蝉

「三国志演義」に登場する絶世の美女。養父である王允が立てた計略「美女連環の計」を用いて、呂布が董卓を暗殺するように仕向けた。

CGデザイナーによるコンセプトコメント

呂布と貂蝉の「絆」がテーマです

呂布と舞う貂蝉（ちょうせん）を背中合わせにすることで、目指したのは互いの信頼関係「絆」です。『蒼天乱舞』では仲間との強い「絆」がテーマになっています。力強く立ちはだかる呂布は黙して背中ですべてを語り、貂蝉は華麗に舞いながらも凛とした表情で正面を見据え、ともに精神の強い結び付きのもとに戦っていきます。力や技のバランスに加え、絆を強めていくことで「戦友（とも）と極める一騎当千」を達成していってください。

作品紹介

『真・三國無双 Online～蒼天乱舞～』

DATA	●真・三國無双Online～蒼天乱舞～　●PS3／PC
	●11月11日発売　●¥7,140(税込)※
	●コーエーテクモゲームス

※価格はPS3版です。PS3版：アップデート無料、PC版：基本プレイ無料

●オンラインで「一騎当千」！

オンライン上で、多人数のプレイヤーと一騎当千のアクションを楽しめる『真・三國無双 Online』。その拡張パック第2弾が登場する。本作では、絆をテーマにした新要素を多数追加。勢力の枠を超えた交流が可能となる街「桃源郷」をはじめ、勢力同士で同盟や連合を組める「連合争奪」など、より多くの人とコミュニケーションできる機能が搭載される。また、じっくり遊べるやり込み要素「崑崙山」に加え、新シナリオ「連環の計」で、所属可能な勢力も増えている。

～『蒼天乱舞』の新要素（一部）～

一、「騎乗」システムで象に乗れる！
二、中立都市「桃源郷」登場！
三、やり込みステージ「崑崙山」出現
四、勢力同士で交流する「連合争奪」導入



▲戦場や街に連れ出せる新たな動物副将「象」は騎乗することが可能に。その巨体は戦場でも圧巻の迫力を誇る。

無双武具名鑑

石柱（棍） 建造物の柱を武器として振り回す！

今回の注目武器は、孟獲が愛用する豪快な武器・石柱。その外見はどう見ても建造物の柱で、孟獲ほどの巨躯でないと振り回せない武器である。なお、石柱には巨大なキノコや果実といった、明らかに柱とは思えないような物も存在。「三国志」中でもコミカルに描かれることが多い孟獲の武器らしく、どれもユニークで特徴的な見た目の武器になっている。



武器解説

激震（ゲキシン）：孟獲が初期に装備する武器。引き抜いた石柱をイメージさせるようなシンプルで無骨な形状としている。

猛震（モウシン）：柱の重心を先端に置くことで、振り回した際の圧倒的な破壊力が、一目見てわかるようにしている。

凶震（キョウシン）：見た目は上品だが金属を埋め込み、石もより硬質で頑丈なものにしている。振り回した際に金素材が映える意匠とした。

灼岩酷烈震（シャクガンコクレッシン）：溶岩をモチーフに竜頭を施した謎の柱。灼熱のマグマによって奥に熱くたぎるような孟獲の野心を表した。

孟獲

武将File No.08

蜀に対して反乱を起こした南蛮王



孟獲とは？

漢族の血を引いていたといわれている南蛮（現在のタイ付近）の王。中国南西部を支配し、蜀に対して反乱を起こすが諸葛亮に鎮圧される。なお、孟獲は諸葛亮に対して何度も立ち向かうが、そのたびに捕まっては解放された。そして、7度目に捕えられたときに、諸葛亮に忠誠を誓ったといわれる。この諸葛亮の南征は「三国志演義」のなかでも異色のユーモラスなエピソードとして有名。そのため、孟獲はさまざまなメディアでコミカルな性格や姿で描かれることが多い。ちなみに、彼の妻である祝融夫人は、夫に変わって諸葛亮と戦うほどの豪傑。その活躍ぶりは、過去のシリーズ本編でも見られる。

DATA	
●真·三国無双 MULTI RAID 2	●PSP
●¥5,040(税込)	●コーエーテクモゲームス

開発者が語るデザインコンセプト　石柱〔孟獲〕

石柱は、野性的な孟獲が持つに相応しい、豪快かつユニークな武器です。常人はもちろんのこと、名立たる武将ですら、これを武器として扱うことは不可能でしょう。人外の怪力を持った孟獲にこそ振り回せるこの武器には、そのワイルドさとは反対の精細なレリーフが施されています。ひょっとしたらどこかの歴史的価値のある遺跡の柱を引っこ抜いてきてしまったのでは？と孟獲の行動自体をワイルドに思わせるようなデザインにしました。

異説 三国合戦史 第二夜 ～虎牢関の戦い～

三国志を語るうえで欠かせない有名な合戦の数々を考察する当コーナー。今回は、董卓の没落のきっかけとなった「虎牢関の戦い」に焦点を当ててみた。

史実 悪臣・董卓を討つべく武将達が立つ！

「虎牢関の戦い」は、董卓に反発した袁紹率いる「反董卓連合軍」と董卓軍が、洛陽郊外で激突した合戦。劣勢となった董卓は長安へと逃れ、彼の専横は暗殺で幕を閉じる。だが、勝利した反董卓連合軍も武将同士で対立することに……。そのため、この戦いは戦国時代の幕開けとなるターニングポイントといえる。

主要人物

董卓 三国志初期の悪役として描かれる暴君



董卓は、宦官の腐敗政治で混乱する情勢のなか、洛陽に進出して強大な権力を手中に収めた人物。人々に暴政を強いたが、最後は呂布に暗殺され、一族も皆殺しにされた。

無双における虎牢関の戦い 呂布が猛威を奮う難所！

『無双』シリーズでも、董卓と呂布を相手に戦うことになる「虎牢関の戦い」。特に恐ろしいのは、董卓を守る呂布の存在だ。『無双5』では、ゲーム初期とは思えないほどの強さをほこる呂布に、あえなく敗北を喫した人も多いはず。しかも、『MURTI RAID』では巨大兵器・辟邪まで登場！ シリーズ1の強さをほこる呂布との連携は、まさに関門となるステージとして印象深いだろう。

▶▼どの作品でも、呂布の強さは驚異的。『MURTI RAID』では、空中移動も可能になって、ますます手がつけられない状態に！





劇場版「ガンダム00（ダブルオー）」いよいよ公開！

「ガンダム」シリーズとしては約19年ぶりとなる劇場用完全新作アニメ「劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-」。TVシリーズのその後を描く本作は、「ガンダム」作品では初となる異星人との戦いや、謎を残したままだった「イオリア計画」の全貌、そしてより成長したキャラクター達の姿など、見どころが多い。新宿ピカデリーをはじめとする全国114館の劇場で9月18日より順次公開中なので、ファンなら絶対に見逃すな！

STAFF&CAST

■STAFF　監督：水島精二、脚本：黒田洋介、キャラクターデザイン：高河ゆん・千葉道徳、メカニックデザイン：海老川兼武・柳瀬敬之・寺岡賢司・福地仁・鷲尾直広・中谷誠一　■CAST　宮野真守、三木眞一郎、吉野裕行、神谷浩史、勝地涼、古谷徹 ほか



STORY

かつての戦いから2年が経過した西暦2314年。130年前に廃船となっていた生体反応のない木星探査船が地球圏に接近してくる。そしてその船は、人類の存亡をかけた戦いを告げる存在となるのであった。イノベイターへと進化した刹那は、新たな戦いのなかで自らの進化の本当の意味と直面するが……。

劇場版 機動戦士 ガンダム00（ダブルオー）
MOBILE SUIT GUNDAM
—A wakening of the Trailblazer—

最終回のテーマ

イオリア計画の全貌が劇場でついに明かされる!?
劇場版「ガンダム00」の気になる機体をチェック!!

今回は、全国の劇場で絶賛公開中の「劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-」から、登場する主役機を中心に紹介していく。また、この劇場公開と近いタイミングで主役機4機がリリースされた、ガンプラのHGシリーズの情報もお届けしよう！

GUNPLA INFORMATION

劇場版「ガンダム00」の主役機4機がHGシリーズにそろい踏み！

今月はガンダムハルートとラファエルガンダムのガンプラが発売！　これで劇場版4機がそろい踏み!!（※）



HG 1/144 ガンダムハルート
●発売中　●¥1,890(税込)
●バンダイホビー事業部

▲GNキャノンやGNミサイルコンテナなど、ハルートならではの装備もバッチリ再現。

▲GNソードライフルはグリップや銃身を展開・収納できる。

▶飛行形態への変形も可能。肩部などのロック機構により両形態のプロモーションを両立。



HG 1/144 ラファエルガンダム
●発売中　●¥2,100(税込)
●バンダイホビー事業部

◀ビッグキャノンの展開は、差し替えパーツを使って再現。



▶GNソードビットなどの一部はクリアパーツを使って再現されている。

HG 1/144 ダブルオークアンタ
●発売中　●¥1,680(税込)
●バンダイホビー事業部



▶GNライフルビットは、部品を外すことでGNピストルビットに変更可能。

HG 1/144 ガンダムサバーニャ
●発売中　●¥1,890(税込)
●バンダイホビー事業部

（※）劇場版登場MSも続々キット化！　詳しくはガンプラ30周年公式サイトへ!!

MECHANIC & CHARACTER

ソレスタルビーイングの4機のガンダムとそのパイロット達

人類の来るべき対話に向けて、さらなる成長を果たしたガンダムマイスターと新たな4機のガンダム。ここでは、これから劇場に足を向ける人達に向けて、物語の中心となる4人のキャラクターと、新しくなった愛機を紹介していこう。



GNT-000 ダブルオークアンタ

2つの太陽炉を搭載した新型のガンダム。GNソードVは、左肩にある6基のGNソードビットと合体し、バスターソードやバスターライフル形態をとることができる。

刹那・F・セイエイ

ガンダムに乗り、幾度もの戦いを経験したことで、人類の来るべき姿である純粋種の「イノベイター」として進化したガンダムマイスター。

ロックオン・ストラトス

かつての戦いで戦死した兄・ニールの名前「ロックオン・ストラトス」を継いだガンダムマイスター。狙撃戦に特化した操縦技術を持つ。

GN-010 ガンダムサバーニャ

ガンダムデュナメスとケルディムガンダムを発展させた機体。10基のGNホルスタービットを装備しており、これらを組み合わせてGNシールドビットとしても運用可能。

GN-011 ガンダムハルート

アリオスガンダムとGNアーチャーの運用データから設計された、飛行形態への変形機構を持つ機体。アレルヤと恋人のピーリスが操縦する複座式コクピットを持つ。

アレルヤ・ハプティズム

人工的に戦闘能力を付与された「超兵」の1人。彼の中に「ハレルヤ」と呼ばれる2つ目の人格が存在し、高い戦闘能力を有している。

CB-002 ラファエルガンダム

ガデッサシリーズをベースにティエリアが作り上げた、ほかのソレスタルビーイング製のMSとは異なるガンダム。肩には巨大なビッグキャノンを装備する。

ティエリア・アーデ

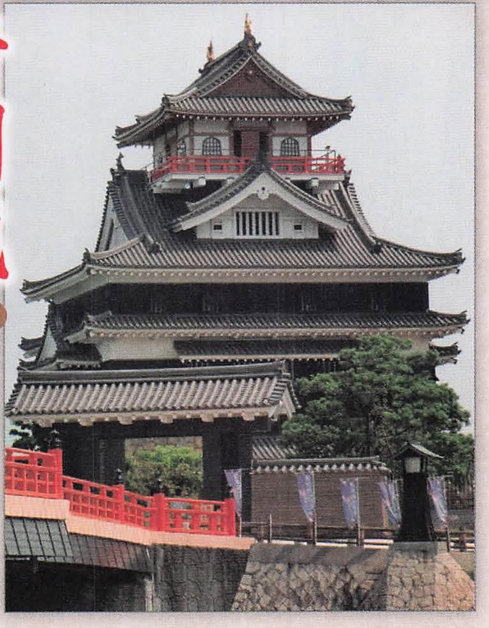
ソレスタルビーイングを統括するコンピューター「ヴェーダ」が作り出したイノベイド。現在はデータとしてヴェーダの中に存在している。

電撃ゲームス的! 諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり

第十三章◆清洲城

果敢に戦国の世を生きた武将達に縁ある、城や史跡を紹介する当コーナー。最終回は天下を手にする直前で無念の死をとげた織田信長と、彼に関連する城の1つ・清洲城に着目してみよう!!

清洲城



行き方

名鉄清洲駅より、徒歩15分ほどで到着。名古屋方面から電車に乗ると、車内から天守閣が見られる。また、道中は看板があるので迷うことなくたどり着くだろう。

"関東の巨鎮"と称えられた城

清洲城下は慶長年間になると約7万人もの人々が暮らす大都市となり、朝鮮使節使の記録にも"関東の巨鎮(大きな都市)"と書かれるほどになった。だが慶長15年(1610)に天下人・徳川家康が清洲城を廃城とし、町の全機能を那古野城へ移す「清須越」を施行。それからは、政治や経済の中心が清洲から那古野(名古屋)へ移り変わって行くのだった。

ココに注目!① 室町時代に建てられ、やがて尾張の中心へ

清洲城の歴史は、応永12年(1405)に尾張国の守護職・斯波義重が、下津城の別邸を清洲に建てたことが始まりだと伝わる。その後、応仁元年(1467)に戦国時代の幕開けだとされる"応仁の乱"が発生。すると尾張国でも、例にもれず斯波氏の家督争いが起こり、守護代織田氏が干渉したことで抗争が激化し戦乱の日々が続く。そして文明8年(1476)になると、激しくなった戦火に巻き込まれて下津城が消失。こうして、尾張国の守護所は下津城の別邸として築城されていた清洲城へ移転するのだった。

ココに注目!② 織田信長が入城し、尾張を掌握

守護所が清洲に移転した頃、尾張国では守護代織田氏の力が強まり、岩倉の織田氏と清洲の織田氏に分かれて支配するようになる。だが清洲の当主・織田信友が守護代の斯波義統を殺害したことで、その歯車がしだいに狂い出す。そして弘治元年(1555)になると、那古野城の織田信長が清洲城へ侵攻し、信友を討ち取った。戦いに勝利した信長はそのまま入城。尾張を支配するにあたりその地を本拠地と定め、永禄3年(1560)の"桶狭間の戦い"をはじめとした合戦に勝利していく。

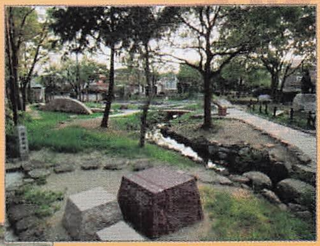
ココに注目!③ 信長の後継者決めもこの城で行われた

天下統一を目の前にして、天正10年(1582)に起こった"本能寺の変"で信長は無念の死をとげる。それからほどなくして、信長の後継者決めおよび遺領を配分すべく、大規模な会議を清洲城で開催。それは"清洲会議"と呼ばれ、臣下の武将達の思惑が交錯した。なかでも大きな対立となったのは、羽柴秀吉と柴田勝家の2人。信長の孫(信忠の嫡男)・秀信を後継者に推す秀吉に対し、勝家は信長の三男・信孝を擁立するが、会議の結果、後継者は秀信に決まり、秀吉と勝家の溝は深くなるのだった。

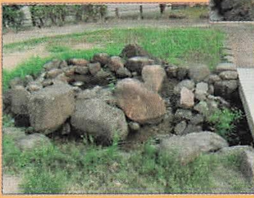
▶近隣のオススメスポット

桶狭間古戦場跡

名鉄中京競馬場前駅で下車し、5分程度歩くと到着。ここは織田信長と今川義元が激しく戦った"桶狭間の戦い"が行われた場所だと伝わっている。現在は公園として整備され、憩いの場として活用されているようだ。



▲公園内には、石や水の流れを使って"桶狭間の戦い"を再現した場所も。織田軍や今川軍が、どのように布陣したかが視覚的にわかる。



◀"義元公首洗いの泉"と呼ばれる泉。名の由来は、"桶狭間の戦い"にて討ち死にした義元の首級をここの水で洗って清めたとされていることから。

岐阜城(旧稲葉山城)



現在の岐阜県岐阜市に存在する城で、岐阜駅からバスで10分程度で到着。織田信長が"金華山"と改名した山頂にあり、今もなお美しい姿を保っている。この城は、信長の義父・斎藤道三が居城していた頃、稲葉山城と呼ばれていたことでも有名。

ちょっとした豆知識 1

現在の清洲城は、平成元年に清洲城広場へ新たに築城されたもの。その際、天守閣、芸能文化館、清洲城広場といった関連施設が完成。当時城が建っていたのは城に向かう途中で見られる清洲公園がある場所で、現在は古城跡や織田信長の銅像などが設置されている。また平成元年4月からオープンした清洲城は、今年8月26日に入場者100万人を達成! 当日は、清須市長や清須市キャラクター・うるるんらと一緒に記念撮影をしたり記念品の授与が行われた。

清洲城 人物絵巻 織田家

天下統一まであと一歩というところで、無念の死をとげた織田信長は、天下掌握の足がかりとして清洲城を本拠地としていた。ここではそんな清洲城と信長を中心に、織田家に着目しよう!!

ポイント① "桶狭間の戦い"に勝ち、美濃・近江国を手中に治める

"桶狭間の戦い"は、永禄3年(1560)に尾張の織田信長と駿河・遠江・三河を領する今川義元の間で起こった戦。今川軍の2万5千もの大軍に対し、織田軍はわずか3千の兵だった。だが突然の悪天候に今川軍は混乱。その隙をついて織田軍は勝利し、今川側の松平元康(徳川家康)との講和にこぎつける。こうして東からの侵攻の危機が薄くなり、美濃で最大の敵・斎藤氏との戦いに集中できるようになる。その後、内乱によって斎藤氏は衰退し始め、永禄10年(1567)に信長が稲葉山城(岐阜城)を入手したことで、実質的に美濃は織田家のものとなった。

ポイント② 信長亡き後、清洲に次男・信雄が入城する

信長が没すると、信長の次男・信雄が尾張、伊勢、伊賀の領主となり清洲城へ入城する。天正14年(1586)に信雄の命令で城の大改修が行われ、大天守、小天守、書院、居館を造営。その際に三重の堀なども築いたため、城郭の規模は東西に1.6km、南北に2.8kmという広大な敷地に。だが天正18年(1590)に起こった"小田原合戦"で信雄が秀吉の命令に逆らったため城は没収となる。その後"関ヶ原の戦い"では東軍の後方の拠点として清洲城が利用されるなど、さまざまな局面で活用された。

近隣にある関連する銅像

清洲城

清洲城付近にある清洲公園には織田信長の像が、そして城に隣接する広場には妻・濃姫の像が立っている。





▶信長の像は"桶狭間の戦い"に出陣する姿となっており、桶狭間の方角を見ている。

桶狭間古戦場跡

歴史的にも有名な"桶狭間の戦い"が行われた桶狭間古戦場跡。2010年に公園全体のリニューアルが完了し、当時の合戦の様子がわかるようジオラマ風にアレンジされた。

信長と義元が並び立つ……!!



◀"桶狭間の戦い"から450年目となる2010年を記念し、建立された2つの銅像。ちなみに左が信長、右が義元となっている。



織田信長

ゲーム内でも他者を凌駕するほど圧倒的な才と、相対する者をも魅了するカリスマ性を持つ戦国の魔王。元々は尾張の小大名だが、怒涛の勢いで乱世を駆け上がった。

戦国無双3

- コーエー ●Wii
- 発売中(2009年12月3日発売)
- ¥7,140(税込) ●ACT

織田家略年表

天文17年(1548)	織田信長の父と敵対していた、美濃国の斎藤道三との和睦に成功。その後、道三の娘・濃姫と政略結婚する
天文20年(1551)	急死した父に変わり、織田信長が家督を相続。弟の信行と決裂するがそれを下し、勢力を拡大していく
弘治元年(1555)	信長が、那古野城から清洲城へ居城を移す
永禄3年(1560)	信長と今川義元の間で"桶狭間の戦い"が発生
永禄10年(1567)	信長の侵攻により、稲葉山城(岐阜城)が落城する
天正10年(1582)	"本能寺の変"で織田信長が死亡する。その後、清洲城にて信長の後継者を決める"清洲会議"が行われた
天正14年(1586)	信雄の命により、清洲城の大改修が行われる
天正18年(1590)	秀吉に逆らい、信雄は清洲城を退城させられる

家紋を知る! 神の加護を受けるめでたき紋



信長が用いたのは、織田木瓜(もっこう)紋。木瓜紋は、さまざまな武将が用いた人気が高い家紋の1つ。鳥の巣を模しており、卵を生んで子孫を残し、繁栄する様子などから神の加護があるとされた。

現地へ突撃レポート! 戦国に触れたくて 第十一回

100万分の1になってきました!

現地へ直接行ってレポートする本コーナー。今回は愛知県清須市に行ってきました。あまりの暑さにダウン寸前になりながら、清洲城の城内にあるベンチで休んでいると、何やらオメデタイ垂れ幕が出てきたじゃありませんか!!



◀入口で「入場者100万人達成」お祝いの練習をする姿をキャッチ。100万人目になれたらおもしろかったのですが……無念です。

記念日の予行練習を目撃しちゃいました(笑)

この日も気温は30度越え!!



◀門をくぐると目の前に整備された庭が現れます。日本の美ですよね!



▶岐阜城展望台より。山に囲まれた要害だとわかります。

清洲城は、今年3月にリニューアルオープンしたばかり。城内にはジオラマシアターがあり、映像と模型を使ってとてもわかりやすく説明してくれます。そんなことに感動しつつ城を後にし、電車に乗って岐阜城へ向かいました。城が山頂にあるためロープウェーに乗ったのですが、混んでいたためすし詰め状態に……。数分間は恐怖との戦いでしたが、白塗りのステキなお城が見られて大満足でした!!

清洲と岐阜でゲットしたはっぴ型手拭い&信長トランプを1名様にプレゼント!

清洲城付近で、オススメ商品として紹介されていた手拭い。そして金華山で入手した、信長の関連人物が描かれたトランプをセットでプレゼント! 応募方法は、官製ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記宛先まで!!



あて先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット!」係

ちょっとした豆知識 ②

"桶狭間の戦い"の歴史を学ぶグループ・桶狭間古戦場保存会には、"桶狭間の戦い"にあこがれた「おけわんこ」という史跡を守るキャラクターがいることをご存知だろうか。信長と義元の両雄にちなんだ甲冑を身につけているこのキャラクター。名古屋や桶狭間に関連する行事に参加しているので、気になる人は公式ブログ(http://okehazama.net/modules/wanko_blog/)をチェック! わんこのイベント参加記録や、ほかのゆるキャラとの交流などがわかる。

全国の大和彼氏に会いたくて♥

乙女的ゲームス白書

豪華声優陣が演じる魅力的な男の子達と恋しちゃおう。乙女白書最終回は、話題の携帯コンテンツ『大和彼氏』を大紹介!!



イラスト／ギンカ

大和彼氏 YAMATO KARESHI

DATA

大和彼氏

- 配信中（8月10日より随時）
- 月額￥315（税込）～
- Mobile
- AVG
- ドワンゴ

アクセスはコチラから ▶▶▶▶▶

乙女に人気の「ヤマカレ」を大フィーチャー!!!!

みみみ：ねぇ、みんな『大和彼氏』って知ってる？　今乙女達の間ですっごくアツイって聞いたんだけど？

六花："大和"な"彼氏"だなんて。和を愛する私としても気になりますわ。でも、いったいどんなゲームなんですの？

ニコ：は～い。じゃあ、そんな2人に教えてあげる。『ヤマカレ』は、携帯で遊ぶ新しいタイプのコンテンツなのよ。

いつき：よ、よくわからないけど普通とは違うってこと？　うーん、とりあえず携帯から公式サイト見てみっか。

ジャー子：仕方ない。ここは姉さんがひと肌脱いじゃうよ。『ヤマカレ』の魅力について、一から教えてあげるわ!!

しづゑ：無料コンテンツもあるから、まず3人は配信中のシナリオを遊びなさい。その間に私達が説明してあげるから。

ヤマカレのココに夢中! 1 音声ドラマと小説で楽しめる新感覚携帯コンテンツ

ジャー子：基本は、順次配信される男の子達との物語を楽しむわけだけど、その形態がちょ～っとほかにはない感じなんだな。

しづゑ：そう、ダミーヘッドマイクを使ったリアルな音声が楽しめちゃう「シチュエーションドラマ」と、「ケータイノベル」の、2つのパートで構成されてるの。しかも！　ドラマ中に聞けるボイスや、ノベル内で見られる美麗イベントCGは、自分の携帯にダウンロードもOK。当然、彼との想い出保存しまくりでしょ!!

プレイの流れ：オープニング → キャラクター選択 → キャラ別シナリオ → エンディング

CHECK ダミーヘッドマイクのリアルなボイスに萌えまくり

ニコ：『ヤマカレ』の音声は、ダミーヘッドマイクっていう特殊なマイクを使用しているそうなのだけど、おかげで男の子達の声が、本当に耳もとでささやいているみたい!!　絶対ヘッドフォン推奨よ。

攻略対象のクラスメイト&先生を紹介



ヤマカレのココに夢中! 2 豪華声優が演じる男性陣と学園生活を楽しめちゃう!!

みみみ：それにしても『ヤマカレ』は声優さんが豪華すぎ!!　それだけでかなりトキめくうえに!!　方言ってのがまたイイよね♥

ニコ：『ヤマカレ』に出てくる男の子達は日本全国から集められているから、出身地に応じた方言をしゃべってくれるのよね。

しづゑ：ちゃんと各キャラの出身地に縁のある声優さんが演じているから、方言も違和感ないしね。もーマジ萌える♥

いつき：でもさー、なんでみんなは全国から集まってんだ？

ジャー子：主人公と男の子達の通う「国立日本第一学園」は、「特進科」っていうエリートコースがあって、学園のトップとなるキングを特進科から選ぶ慣習があるんだよ。キングになると、将来日本を背負う実力者としての未来が約束されることもあって、その候補となる特進科には全国からエリートが集まるんだ。

しづゑ：しかも前キングの命令で、主人公が次のキングを選ぶことになっちゃうの！　つまり、エリートな男の子達とドキドキな学園生活を送れちゃうってワケ！　あ～ん、うらやましすぎ！

ヤマカレのココに夢中! 3 毎月1回ニコニコ動画で生ラジオを放送中!!

しづゑ：『ヤマカレ』は、携帯だけじゃないわよ！　毎月1回生ラジオもやってるの。「ニコニコ生放送」の公式サイトで聞けて、コメントで声優さん達とコミュニケーションもとれちゃうっていうステキラジオ♪　パーソナリティは、梶裕貴さんよ。

ニコ：出演する声優さんは、視聴者が投稿したコメントを見ながら放送しているんですって。だからラジオを聞きながらコメントすると、すぐに反応してくれたりしてうれしいのよね～。月替わりゲストとして『ヤマカレ』の豪華声優陣が登場するっていうのもポイント高いわ。うふふ。次の放送も楽しみ。

ジャー子：私も1回目聞いたー。『ヤマカレ』に詳しくなくてもあれなら絶対楽しいよね。あと聞くと本編をやりたくなる!!

大和彼氏 THE RADIO 公式サイト
http://yamakare.jp/radio/

ヤマカレのココに夢中! 4 月刊「シルフ」でコミカライズ大・大・決定♪

しづゑ：ねーねー、「シルフ」の10月号って見た？　『ヤマカレ』見た？

六花：コミック版もあるんですの？　それはぜひ見てみたいですわ～。

しづゑ：10月号はプロローグコミック。で、次の11月号から本格的に連載開始なんだって。まだまだ始まったばかりだから忘れずにチェックよ！　ちなみにキャラクターデザインを担当しているゆのみ先生に代わって、コミックは純愛鏡先生が担当なの。ゆのみ先生のイラストとはまた違った雰囲気で、コミックの男の子達もみんなカッコかわいいよ～♥

六花：どんな展開になるのか、こちらも見逃せませんわね♥



月刊「シルフ」11月号
・9月22日発売
・￥580（税込）

※画像は10月号のものです

登場人物紹介

謎の司令官さん
始まりがあれば終わりがあるものです。私の正体は実は姉妹のお

長女・クリスチーネ・ジャー子
愛知弁が好きだもんで。って最終回!?　姉ちゃん聞いてな（ｒｙ

次女・ニコ
10月配信の静也クンが待ちきれないの！　早く声が聞きた～い。

好評配信中

統クン＆冬馬クン＆虎丸クン プレイレビュー♥♥♥

第1弾のコンテンツとして、８月10日よりストーリーが配信開始となった統＆冬馬＆虎丸。まずは無料で遊べる第1章を、姉妹がそれぞれ体験。個性豊かな3人のストーリーをレポートしちゃいます。

優しい彼のギャップにキュン♥

統クンPLAY

素直で優しい統クン。「授業を一緒に受けよう」と誘ってくれたりと、主人公にも初対面のときから超親切なの！　男日照りが続くわたしにとって、この甘さは感動モノだったよ……。さらに元首相の父を持つだけあって、日常的にパーティーに出席していたりと、お坊ちゃまぶりもスゴイ！　後継者として、周囲の期待にこたえるときだけ口調が変わるとか、ギャップが素晴らしすぎだし。お願い統クン、わたしを玉の輿に乗せて！


みみみ

超絶ナイーブ！弱気なプリンス

冬馬クンPLAY

冬馬クンは、誰もが認めるほどの見目麗しき美少年。だけど、ものすごく恥ずかしがり屋だから教室でも１人でいることが多いんだ。そんな彼の趣味はパペット作り。普段もお気に入りのパペット、クマール男爵とずっと一緒で、じつは男爵を使って本当の気持ちを周囲に伝えることも……。２人（？）を演じる松原さんが、別人のように声色を変えて演じ分けているのもポイントだぜ。そのあたりもぜひ、聞いてみてくれよな。


いつき

実はマジメなツンデレさん

虎丸クンPLAY

欲しいものは努力して手に入れるという信念を持つ彼は、主人公がキングを選ぶことに否定的。だから出会ったばかりのときは態度もツンツンして、ちょっと怖い感じがするのです。でも主人公に危険な場所に近づかないようにアドバイスしてくれたり、難しい数学の問題を教えてくれたりと、実はとても優しくて、面倒見もいい彼。そのツンデレっぷりに落ちましたわ♥　早く仲よくなって、もっと甘いセリフを言ってもらいたいです。


六花

9月1日より配信開始

南城蓮クンをプレイしてみました♥

８月に配信された３人に続いて、９月１日にストーリーが配信された南城蓮くん。これまでのメンバーとはひと味違う個性的な彼に、姉妹も興味津々♥　というわけで、早速第1章をプレイしてみましたよ～。

何気ない気遣いとかときめくかんね！

南城クンの声を演じている新垣樽助さんが大好きなわたし。そんなわけで、南城クンシナリオの配信を心待ちにしてたんだよね！　外見だけでなく、性格もかなり個性的な南城クン。プロローグからとにかくマイペースで、授業の途中でいきなり退室する姿とか、「俺とお昼食べたいな～って思ってたよね」と強引に主人公を昼食に誘う姿は、あまりの自由さにビックリしたよ！（笑）でも、決して心遣いができないわけではないというのが、南城クンのいいところ。例えば、彼氏のことを聞かれ言葉につまった主人公に、すぐさま「ごめんね～、デリカシーないやつでよ」って謝ってくれるところとか！　で、そんな南城クンを新垣さんがイイ感じにイヤミなく演じられているので、わたしはもう完全に萌えざるを得なかった……!!　新垣さんのイケメン声で「俺、その……君と友達になるとか無理かな？」とか（しかもちゃんと沖縄弁のイントネーションで！）、幸せすぎる!!　クールな外見も自由な性格も甘い声も、すべてがドツボだったよ。これからゆっくり、エンディングを目指すかんね！


みみみ

彼のスキンシップにユデダコ必至！

蓮クンはナンパな男の子。そんな彼は「シャンプー変えた？」なんて言いながら、主人公の髪を触ってきたり、とにかくスキンシップが激しいんだ!!　"女の子が大好きなナンパくん"とはわかっていたけど、さりげなくボディタッチまでしてくるだなんて……やるな。こんなこと実際にされたら、俺だったらドキドキし過ぎてパニクっちゃうところだぜ。よかった……携帯の中で。と、そんな蓮クンの熱烈なアプローチも見どころ（？）なんだけど、オレ的には主人公の幼なじみ・静也クンとの三角関係もイチオシなんだ。主人公に対して馴れ馴れしい蓮クンには、普段温和な静也クンも怒り心頭！　携帯の画面越しに見ているだけでも、かな～り怖かったぜ……。でも、ハラハラしながら２人を見守り、「私のために争わないで一!!」なんてシチュエーションは、ちょっとうれしかったけど。思わず携帯を握る手が震えたし（笑）。こんな感じにほかの男子との絡みがあると、ドキドキ度も上昇して楽しいよな♪　三角関係がどうなるのかは、オレもこれから超はりきってプレイするぜ!!


いつき

駆け引き上手な彼にドキドキ♥

私はナンパ師という設定から、南城さんは主人公にも猛アタックをしてくるタイプなのかなと思っていました。でもプレイしてみるとそうではなく、むしろ友人として関係を築こうとしてくれることに驚き、その紳士な態度に好感度が大幅アップいたしました♥　しかも、セリフの端々に単にフェミニストなだけではない如才のなさを感じるのです。例えばクラスメイトの結城さんに「主人公が迷惑だと思っているのでは」と指摘されたとき、すぐに主人公に謝って結城さんがそれ以上追及できないようにかわしています。また暇つぶしに賭けをすることになったときも、勝っても負けても主人公が損をしないようにしてくれたり。とにかく会話の駆け引きがうまくて、気づくといつも南城君のペースに巻き込まれているんですよね。そのくせ振り回されているというわけではなく、むしろこちらの意見を尊重して大事にしてくれているように思えるのです。これは、女性に人気があるのも納得ですわ。彼の手のひらの上なら、転がされるのも悪くないなと思ってしまいましたもの♥


六花



「俺に賭けてな。世界で一番幸せにしてやるさ～」

9月1日配信開始

なんじょうれん
南城蓮

CV：新垣樽助

女の子が大好きなナンパくん

沖縄のホテル王の次男坊で、楽しいことが大好きという明るい青年。好きなものは、ギャンブルと女の子！　という彼にとっては、女性に声をかけるのは礼儀。その高い語学力を生かし、さまざまな国の異性と日々交流を深めている。

南城クンに
スペシャルインタビュー☆

Q.沖縄でオススメのデートスポットを教えてください！

A.首里城かな～。ん？　ちょっと意外？　でもね、結構穴場なわけさ～。高台にあるから夜景がすごっくきれいで。夕方になるとあんまり人いないし、フツー若い子は行かないやっし。ね？　2人で楽しい時間が過ごせそうでしょ？今度一緒に行こうよ。絶対、楽しませてあげるから。



Q.沖縄の方言についてどう思いますか？

A.地元にいたら何とも思わなかったんだけど、東京（こっち）にきて、最初はちょっと恥ずかしいな～って思ったわけよ。でもね、意外と女の子うけがいいわけ。結構みんな「かわいい～」って言ってくれるでしょ。嬉しくなっちゃってさ～。だから俺、今は方言ってあんまり隠してないわけよ。これも俺の一部だと思って愛してほしいし。あははは。あ、あともう1つ！　こっちきてよく言われるんだけどね。みんな沖縄弁ってゆったりしてるよね～とか言うんだけど、あれ嘘やっし。地元の連中なんてみんな早口なわけよ。だから、沖縄来たら驚くかもね～（笑）

Q.チャームポイントを教えてください！

A.チャームポイントって。男にそんなの聞いてどうするの。あはは、おもしろいな～。そうだね～、チャームポイントっていうか、この身につけてるアクセ類は全部気に入ってるんだけど。とくにピアス。耳に開けたときまでは、親も何も言わなかったんだけどね～。鼻に開けたときはさすがにちょっと呆れられたやっさ～。でも、かわいいでしょ？だから、これが俺のチャームポイントかな。

Q.好みの女の子のタイプを教えてください。

A.なんでそんなひどいこと聞くの？　みんなかわいいやっし。選べないよ。でも、そうだな。俺のこと嫌いにならない人。何があっても俺のこと信じてくれる人かな。……なーんて今のマジっぽかった？　あはははは。ダメだよ～。簡単にだまされちゃ。悪い男にすぐだまされちゃうんだから。もちろん俺はそんなひどいことしないけどね。

Q.女の子達に自己アピールをお願いします！

A.ん～難しいな～。しいて言うなら全部？　俺のすべてを愛して、みたいな。あはは、まあ、それは冗談だけど。そうだな。俺、すっごく優しいよ～。付き合ったら絶対後悔させないやっし。天国にいけるくらい、優しくしてあげる。だから……試しに付き合ってみてよ。ね？

Q.読者へのメッセージをお願いします。

A.キミはいつもキラキラしてて、片ときも目が離せない。笑った顔も、泣いた顔も、怒った顔も全部俺のものにしたいよ。ほかの奴らもみんなそう思ってるんだろうけど……それでもキミは俺を選んでくれるって自信あるよ。だから、俺に早く会いに来て。約束。

三女●みみみ
なんだか沖縄弁に詳しくなれそうだよ。シーサーかわいいさー！

四女●しづゑ
ロデオガールとしては、GRAN RODEOの歌うOPも超オススメ。

五女●いつき
大和な彼氏に会うため、全国を旅する決意をしたとかしないとか。

六女●六花
旅行好きなので、男の子達の出身地にもぜひ行ってみたいです。

迫り来る魔女の幻想

『ひぐらしのなく頃に』を手掛けた竜騎士07氏の最新作『うみねこのなく頃に』がPS3に登場！ 挑めばミステリー。屈せばファンタジー。キミは魔女の作り出す幻想を打ち壊せるか!?

うみねこのなく頃に 魔女と推理の輪舞曲

ファンタジーに侵食されゆく王道ミステリー…… キミの手で魔女の幻想を打ち破れ!!

隔離された洋館で巻き起こる連続殺人事件の真相を、メタフィクションを含むさまざまな角度から迫る『うみねこのなく頃に』。同人ゲームとして連載形式で発売され、圧倒的な人気を誇る本作がPS3に登場する。キャラクターデザインに江草天仁氏を起用したり、人気声優陣によるフルボイスを追加したりと、さまざまな面を強化。果たしてキミは、PS3で具現化された魔女の幻想に惑わされることなく、事件の真相を暴くことができるか……!?

うみねこのなく頃に 魔女と推理の輪舞曲
2010年12月16日発売予定
■¥8,379(税込) ■PS3 ■AVG(連続殺人幻想ノベル)
■アルケミスト ■プレイ人数：1人用

物語 STORY 隔絶された島で起こる大量殺人事件…

EPISODE 1

6年ぶりに六軒島での親族会議にやってきた戦人。そこには、当時なかった不気味な碑文が掲示されていた。黄金の隠し場所を示すといわれるそれは、同時に13人の死を暗示したものであった。そして、翌日、薔薇庭園で6人の死体が発見されて……。



▲碑文の内容に沿うように殺されていく者達。この殺人は六軒島に住む魔女の仕業なのか……。

EPISODE 2

身分違いの恋に思い悩む紗音と、自由で解放された世界に強い憧れを抱く嘉音。そんな2人の使用人の前にベアトリーチェが姿を現す。果たして彼女は、実在する人物なのか。その答えは、親族会議の日に意外な形で証明されることに……。



▲EPSODE 2では屋敷の客人として堂々と登場するベアトリーチェ。彼女はいったい……。

Check 「メタ世界」から真相を探れ!

本作では進行しているストーリーとは別に、その物語を俯瞰している戦人とベアトリーチェの会話が導入される。2人のやりとりを参考にしながら、自分なりの推理を組み立ててみよう。



◀「赤字は真実」という絶対的なルールが存在。

人物 PERSON 六軒島に集いし者達

年に1度開催される親族会議に参加するために集まった右代宮家の人間と、屋敷に仕える使用人、そして六軒島に住んでいるという魔女……。このなかに連続殺人事件の実行犯はいるのだろうか？

右代宮 戦人（うしろみや ばとら）
魔女に抗う主人公
CV：小野 大輔
留弗夫と前妻、明日夢の息子。母との死別と同時に後妻の籍を入れた父に反発していたが、6年ぶりに家に戻る。

ベアトリーチェ
六軒島を魔法で閉ざす魔女
CV：大原 さやか
六軒島に住む魔女で、右代宮家顧問錬金術師とのウワサも。退屈と自分の存在を否定する者を何よりも嫌っている。



右代宮 金蔵（うしろみや きんぞう）
右代宮家を復興した老当主
CV：麦人

右代宮 蔵臼（うしろみや くらうす）
父にコンプレックスを持つ長兄
CV：小杉 十郎太

右代宮 夏妃（うしろみや なつひ）
一族内の立場が弱く苦悩する女性
CV：篠原 恵美

右代宮 朱志香（うしろみや じぇしか）
男勝りな本家のお嬢様
CV：井上 麻里奈

右代宮 絵羽（うしろみや えば）
あらゆる面で兄を敵視する第2子
CV：伊藤 美紀

右代宮 秀吉（うしろみや ひでよし）
ほがらかな性格の婿養子
CV：広瀬 正志

右代宮 譲治（うしろみや じょうじ）
従兄弟4人をまとめる好青年
CV：鈴村 健一

右代宮 留弗夫（うしろみや るどるふ）
プレイボーイな金蔵の第3子
CV：小山 力也

右代宮 霧江（うしろみや きりえ）
前妻の逝去で正妻の座を得た留弗夫の妻
CV：田中 敦子

右代宮 楼座（うしろみや ろうざ）
発言権が低い4兄弟の末っ子
CV：小清水 亜美

右代宮 真里亞（うしろみや まりあ）
オカルト趣味を持つ楼座の娘
CV：堀江 由衣

源次（げんじ）
金蔵から信頼される使用人
CV：船木 真人

紗音（しゃのん）
まだ若いが年季のある使用人
CV：釘宮 理恵

嘉音（かのん）
寡黙に仕事をこなす若い使用人
CV：小林 ゆう

郷田（ごうだ）
料理人として雇われた使用人
CV：上別府 仁資

熊沢（くまさわ）
要領がよく話好きな使用人
CV：羽鳥 靖子

南條（なんじょう）
金蔵の主治医で長年の友人
CV：石住 昭彦



KEIYAの魔女狩りのプチ宴

六軒島で起こる惨劇の二日間をかいま見る資格を得た皆様方、はじめまして。『最終考察 うみねこのなく頃に』という書籍で本作の推理・考察を執筆しておりますKEIYAと申します。

右代宮家で遺産をめぐる駆け引きが行われているように、困窮している一族の大人には等しく動機があります。使用人は素性が知れず、魔女ベアトリーチェの実在を主張する真里亞の内面も謎に包まれたまま。そして魔女復活の碑文を掲示した老当主・金蔵……すべての登場人物が容疑者と言っても過言ではありません。

『うみねこ』はプレイヤー自身が謎を考え、解き明かしていくノベルゲーム。その手段は選択肢ではなく、あなたの脳裏に浮かぶ思考なのです。果たして連続殺人事件の犯人は誰なのか。単独犯か、複数犯か。その手段と動機は。碑文の答えは。「孤島の洋館と碑文に沿った殺人事件」という伝統的な舞台装置で私達の前に姿を現した『うみねこ』。さあ、真正面から存分に挑んでください。この作品は、あなたの「思考」という名の鍵で初めて真の姿を現すのですから。

迫り来る美女の暴走

『うみねこのなく頃に』のPS3版を手掛けるアルケミストの完全オリジナル作品がXbox 360に登場！　告白が成功すればヘブン。失敗すればヘル。キミは迫り来る多くの美女を退け、彼女を作ることができるか!?

ぎゃる☆がん GALGUN

フェロモンに侵蝕されゆく3D・眼（ガン）シューティング……キミの瞳で美女の暴走を打ち破れ!!

キューピッドの矢で射られ、異性からモテモテになってしまった男を操り、ところ構わずすり寄ってくる女の子を振り切りながら本命の女の子への告白を目指す『ぎゃる☆がん』。3D・シューティングで"モテまくり"という斬新稀有なゲーム設定に、新進気鋭の声優陣を起用するなど、非常に意欲的な内容となっている。果たしてキミは、愛のアタックをしてくる女の子達に惑わされずに、意中の相手と結ばれることができるのだろうか……!?

ぎゃる☆がん

今冬発売予定
■価格未定　■Xbox 360　■STG（3D・眼シューティング）
■発売元：アルケミスト／開発元：インティ・クリエイツ　■プレイ人数：1人用

物語 STORY 限定された1日に起こる大量告白…

天使の力により、1日限定のモテモテ男になったテンゾウ。だが、その効力が切れるまでに彼女ができなかった場合、その後は独り身の人生を歩む運命を背負うことになるという。「モテモテ期間を利用して彼女を作るなど、なんとなく卑怯では？」そう思い悩むテンゾウであったが、「彼女ナシ暦＝一生」は耐えられないと、想い人への告白を決意する……。

眼力 -PHEROMONE SHOT-

敵はモテモテ男と化したテンゾウにメロメロな女生徒達。彼女達を「眼力（がんりき）＝フェロモンショット」で昇天させて無力化し、意中の相手のもとを目指そう。STGパートの成績によって物語が変化することも……。



◀意中の相手以外からの告白を振り切れ！



▶本命への告白は、もちろん一騎打ち形式。キミのありったけの想いを眼力に込めろ！


▶告白を目指す女の子によってステージの特徴は異なる。ときには怪物との戦いも……!?

人物 PERSON 桜咲第三高等学校に通いしヒロイン達

一生彼女を作れなくなるか、1日限定のモテモテ期間中に告白をしてしまうか。選ぶのはもちろん告白！　幼なじみ、正義の味方、財閥の娘、そしてロックンローラー……。果たして、テンゾウの運命の相手は!?



ぱたこ
うっかり矢を放つ見習い天使
CV：田村 ゆかり
お茶目な見習い天使。卒業試験中、誤ってテンゾウにキューピッドの矢を連射する。

野々宮（ののみや） かなめ
家業の神社を手伝う巫女
CV：寺本 來可
テンゾウの幼なじみ。おせっかいな性格だが、恋愛に関しては消極的。神社の家の娘にして心霊マニアという、ちょっとヘンな一面も。

火吹（ひぶき） 晶（あきら）
学園の正義を守る乙女
CV：内村 史子
学園の正義を守る勇ましい少女だが、意外と乙女チック。初恋が実らずに失敗してしまって以来、恋に対してとても臆病になっている。

兎野（うの） 葵（あおい）
純粋で一途なロックンローラー
CV：山本 希望
夢を叶えるための努力は惜しまない、筋金入りのロックンローラー。口が悪く、成績は下から数えたほうが早い。そして、家はビンボー。

桜咲（さくらざき） 薫子（かおるこ）
桜咲財閥のワガママな一人娘
CV：内田 真礼
財閥の一人娘でプライドが高い。自分の言うことはなんでも叶うと思っているほどのワガママ娘だが、学園での人気は男女を問わず高い。

Check 「ドキドキモード」で女の子をイカせると…？

STGパートで特定の条件を満たすと「ドキドキモード」に移行。1人の女の子をいろいろな視点から射ることが可能となり、時間内に昇天させればパーソナルデータを入手できる。


▲コレクションできる内容は、3Dモデルの閲覧からスリーサイズまで、実にさまざま。イカせて真相を暴け！



KEIYAの美女狩りのモテ宴

ある日突然アルケミストの公式サイトに掲示された、江草天仁氏による三枚の肖像画。ファンの間ではコンシューマ版『うみねこ』の新キャラではないか、とも噂されていたのですが——公開された資料を見る限り、どうやらそうではなさそうです。しかし『うみねこ』で魔女の肖像画を描いた江草氏を、ゲームと完全に切り離して起用するでしょうか。もしかすると、『うみねこ』と絡んだ要素が何かしらあるのかもしれませんね。

テンゾウがモテモテ男でいられるのはたったの一日。最も大事なポイントは、「その翌日から絶対に彼女ができなくなってしまう」という条件でしょう。意中のヒロインに想いを伝えるべく奔走するテンゾウは、最愛の人に最初で最後の告白をするという極限状況に置かれています。彼はどうやら、眼力で彼女の心を射止めることに抵抗がある様子。ヒロインと対面した彼が、どんな選択をするのか——このどたばたラブコメの設定は、彼の葛藤とドラマのためにこそあるのかもしれません。テンゾウの選択と恋の行方やいかに！

こりゃあ！俺が正義だ！！

もぎたて! ギャルゲマストバイ

最高にホットでウェットな作品だけを取り上げる、ギャルゲーマーのギャルゲーマーによるギャルゲーマーのための連載コーナー！

Mogitate **G**algame **M**ustBuy

今月のイチ押し!!



CRIMINAL GIRLS クリミナルガールズ

イチ押しの理由 **ナマイキで言うことをきかない少女にいろんなおしおきができちゃう!?**

言うことをきかない女の子達を、おしおきで矯正するという「それ、なんてエロゲ？」と、思わず突っ込んでしまいたくなる内容。教官＝プレイヤーの指導のもと、やがて女の子達の表情は屈辱から快楽へと変……もとい、更生していく様を楽しもう！

クリミナルガールズ

2010年11月18日発売

- [価格]UMD版：¥6,090(税込)／DL版：¥4,800(税込)
- [機種]PSP
- [ジャンル]少女おしおきRPG
- [メーカー]発売元：日本一ソフトウェア／開発元：イメージエポック
- [スタッフ]原案：新納一哉／キャラクターデザイン：いちはや

女の子を更生させつつ、塔の最上階を目指せ!



本作は、現世で何かしらの「罪」を背負ったことにより、地獄へ堕とされた少女達を更生していくRPG。“おしおき”で言うことをきかせながら、地獄の塔の最上階へと少女達を導いていく。はたして、問題児達の更生プログラムは無事に終了を迎えることができるのか!?

スペシャルメッセージ 1 原案 新納 一哉氏

——本作のキャラクターデザインに、いちはや氏を起用した理由を教えてください。

まずは、自分がときめくかわいい女の子を描ける点。今回は変態ゲームなので、ある意味でのアングラ感、肉感のタッチのある方としてお願いしました。少女的な囚人服のアレンジなどもすごくかわいくて、とても気に入っています。

——“女の子におしおきをする”というシステムの発想はどこから出てきたのでしょうか？

某有名RPGで、敵に効かない魔法をずっと連発しているAIキャラがいるのですが、そいつを「おしおきしてやりたい!!」と思ったのが、最初のきっかけです。それがかわいい女の子なら、なお背徳的で楽しいかなと……。

——おしおき中の女の子のセリフで、お気に入りのセリフを教えてください？

おしおきのセリフは部下の女の子に書いてもらったのですが、“ローションをたらす”おしおきで「これってアレじゃないわよねぇ…」と言うセリフがお気に入り（?）です。アレってなんだよ……!! とつっこみたくなりました。すごく刺激的でよいセリフだと思います。

——“おしおき”ということは、Sな人向けの内容になっているのでしょうか？

おしおきは、する側とされる側が一体となった魂の競技です。となれば、Sだけでなく、Mの心を理解した人にもやっていただきたいと思います。

——おしおきシステム以外に、プレイヤーに注目してもらいたいポイントは？

バトルですね。女の子の個性を生かしたキャラクタースキルと、それがだんだんと開花していくところを楽しんでいただけるのではないかと思います。割とシビアなバランスで調整していますので、女の子全員に愛を注いで教育してあげないと厳しいかもしれません。状況に応じてセリフも変わりますし、テンポのよいかけ合いもあるので、ヘッドホンをして楽しんでいただければと思います。

——発売を楽しみにしている読者に向けて、一言メッセージをお願いします。

非常に人を選ぶタイトルだと自覚しています。それだけに興味を持ってくださった方には楽しんでいただけるのではないかと思います。規模は小さいRPGですが、女の子の魅力がぎゅっとつまっているので、楽しんでいただきたいです。



ハミダシ情報局 音楽もスゴいんです！

『クリミナルガールズ』の発売に先がけ、本作のオリジナルサウンドトラックが11月4日にリリース決定！　豪華サウンドクリエイター陣の手がけるゲーム内の楽曲だけにとどまらず、7人のヒロイン達のキャラクターソングも同時収録！　キャストも豪華なだけに、声優ファンも見逃がせない内容となっているのだ。ぜひ、ゲームとともにサントラもゲットして、『クリミナルガールズ』の世界観にとっぷり入り浸っていただきたい!!



異端 Heresy

アリス
CV：又吉 愛

口数が少なく、予言めいたことを発して的中させることがあるミステリアスな少女。ほかの人からは見えないものが見えたり、聞こえないものが聞こえたりする。こんな協調性がない娘にはおしおきが必要だ！

いちはや氏チェック
アリスは、アホ毛で妖気を感じていたり……するわけではないのですが、歩くとぴこぴこするコレがチャームポイントです。引っ張ってはいけません。

渇望 Desire

トモエ
CV：原 由実

京風の口調が特徴の、おっとりした性格の女性。かなり天然ボケが入っており、無自覚に色香を振りまき、男性を魅了してしまう。こんなけしからん娘には、おしおきで恥じらいというものを教え込まなければ！

いちはや氏チェック
トモエは京風の言葉遣いがなんともエッチですね。センセ、がとてつもない破壊力です。おっとりもっちりした感じの体つきを、激しくおしおきしていただければと思います！

傲慢 Pride

シン
CV：吉田 真弓

幼いころから英才教育を受けたため、非常に賢く頭の回転が早い少女。人の気持ちを汲まず、なんでも合理的に解決しようとするため、周囲の反感を買ってしまいがち。ヨシ、おしおきで従順にしてやろう！

いちはや氏チェック
シンの前髪がちょろっと出ているところは、どうしても治らない癖毛で彼女のコンプレックスです。言うと凄く怒ります。

憤怒 Wrath

ラン
CV：羽飼 まり

男勝りで豪快な性格の女の子。口よりも先に手が出るタイプで、教官であるアナタも得意のパンチの餌食となってしまうことに。こんな暴力的な娘には、こちらもキツイおしおきで実力行使に出るしかない！

いちはや氏チェック
アシンメトリー（左右非対称）でだらしない無防備感を出しています。ランは男勝りだけど、たまにすごく女の子らしい表情をするのがとってもかわいいんです。

強欲 Greed

キサラギ
CV：長谷川 明子

物の値段や価値に異常にこだわり、単刀直入にその真価を問いただしてくる少女。"ホンモノ"であるということに深い執着があるいるようだが……。こんなワガママな小娘は、おしおきで教育しなくちゃ！

いちはや氏チェック
彼女は罵倒役ですので、マゾな方々はどんなひどいことを言われるのか、お楽しみに……。ポイントは、リボンもそうですが、うなじやもみ上げから出ているちょろ毛です。ぴょんとしてます。

耽溺 Indulgence

サコ
CV：髙山 ゆうこ

ユコの双子の姉で、短気で無鉄砲な性格。ユコのことを溺愛しており、彼女のことになると周囲が見えずに暴走してしまうことも。「妹思い」の度を超えた過保護な悪い子には、妹離れのためのおしおきが必要！

いちはや氏チェック
双子のコスチュームは対になっていて、お互いの首輪と鍵を交換していることになっています。サコはがんばりやさんなので、なでながら思いっきりほめてあげるといいと思います。

怠惰 Sloth

ユコ
CV：浅倉 杏美

サコの双子の妹。マジメな性格でしっかり者だが、実は腹黒いらしい!?　身の回りの世話はサコが全部やってくれるため、自分から動こうとしない。姉まかせで働かない甘えんぼさんは、当然おしおきだ！

いちはや氏チェック
ユコには、正直自分の好みをそのまま突っ込んでしまった気がします。ちなみに、双子が履いているのはパンツではなくてブルマなので見えても平気なんですよ！

スペシャルメッセージ ② キャラクターデザイン いちはや氏

——本作の第一印象を教えてください。
日本一さんとイメージエポックさんということで、まさかこんなにセクシャルなゲームになるとは当初思っておりませんでした。しかし、自分にお話が来たこともこれで納得（笑）。

——描いていて楽しかったキャラクターは？
ユコですかね。ユコを描くのが楽しみで、最後に回したり。サンプルを出すときには、大抵ユコで提出していました。しかし、どの女の子にも別々な愛着があるので誰を描いていてもとても楽しいです。難しいキャラもいるのですが……。

——注目してもらいたいおしおきは？
個人的には痛い系のおしおきが好みですが、いろいろなタイプのおしおきが用意されておりますので、ひどいこととかちょっと……という方も、新しい性癖を開花させてしまうかもしれません。

——発売を楽しみにしている読者に向けて、一言メッセージをお願いします。
女の子それぞれに、いろいろな魅力をたっぷり詰めましたので、ぜひお気に入りの女の子と、激しいバトルに、おしおきに励んでいただければと思います！

担当ライターコラム こんにちわ！ 俺の嫁

悪魂退散！　悪魂退散!!　素直になぁれ！

素直になぁれっ！　素直に……。どうも、このページの担当ライター、カワチです。いやぁ、こんなゲームがPSPで出るなんて世も末ですなぁ（満面の笑みで）。今回は、"おしおき"を全面押しにしてみましたが、RPGとしてのバトルシステムも気になるところ。まぁでも、『ディスガイア』シリーズの日本一ソフトウェアとイメージエポックが手を組むのだから、どうせ面白いんでしょう。うん。

ハミダシ情報局 コミック版にも注目！
「チャンピオンRED いちご（秋田書店刊）」のVOL.22（10月5日発売）より、新進気鋭の作家EBA氏によるコミック版「クリミナルガールズ」が連載スタート！　ちょっぴり過激な内容で展開する、もう1つの『クリミナルガールズ』の世界。どんなおしおきシーンが飛び出すのか？　フレッシュでギリギリで赤い核実験場な「チャンピオンRED いちご」だけに、今から期待が高まるところ。ゲームをプレイする前に、"おしおき"の楽しさを体験してみては？



神埼 かるな氏

今月のゲストイラスト

Comment

『ぱすてるチャイムContinue』、PSP移植決定おめでとうございます！　朝一番からこんな笑顔が見れたらいいなーと、元気いっぱいに描かせていただきました。

恋のチャイムが鳴る前に…
Before the Chime of Love Rings

PSP『ぱすチャContinue』にエールを送ります!

連載＊第3回

PSP版『ぱすてるチャイムContinue』を応援する本コーナー。
今回は、おおまかなゲームの流れとシステムを紹介！

ぱすてるチャイムContinue
2010年11月25日発売

- [価格]通常版：¥6,090(税込)／初回限定版：¥8,190(税込)
- [機種]PSP
- [ジャンル]剣と魔法の恋愛育成RPG
- [メーカー]5pb.(原作：アリスソフト)
- [スタッフ]シナリオ：HIRO、はちまん、いのくま／原画：おにぎりくん

やり込み要素満載のゲームシステムに迫る!!

冒険者を育成するために開校した「光綾学園」を舞台に、そこの生徒である若者達の恋と戦いの物語を描く『ぱすてるチャイムContinue』。学園が設置したダンジョンやクエストに、好きなヒロイン1人と、多数の友人達のなかから1人をパーティに誘って挑戦。クリアを目指してダンジョンを探索する。主人公の育成にパーティメンバー・クエストの選択、スキルやアイテムなど、何度プレイしても飽きがこないゲーム性は、本作の大きな魅力の1つだろう。そこで今回は、ゲームシステムにスポットを当てて紹介！　主人公を育成する平日パートやヒロインとのイベントが起こる日曜日パートを含め、どのようにゲームを進めていくのか解説するので、今のうちにひととおりチェックしておこう。



▶ヒロインをはじめ、多様なキャラクターが魅力的な作品だが、それだけじゃないのが『ぱすてるチャイムContinue』のいいところ。恋と冒険を同時に楽しもう！

ゲームの基本的な流れ



①平日 Weekday
平日は、自分が上げたいパラメータを選んで、各職業を担当する先生の授業を受けていく。

②土曜日 Saturday
土曜日は、ヒロインや友人達とダンジョンに挑戦。試験をクリアすれば単位がもらえ、卒業への道が近づいてゆく。

③日曜日 Sunday
クエスト中の行動などでヒロインの好感度が上がっていると、日曜日に特別なイベントが発生！

ゲームの目的は？

主人公・薙原ユウキの目標は、光綾学園を無事卒業して冒険者になること。そして、プレイヤー目標は、もちろん意中のヒロインと結ばれることだ。学園を卒業するには、冒険を繰り返し、多くの単位を取ればOK。ヒロインとの関係は、会話での選択肢のほか、一緒に冒険をすることで深まっていく。2つの目標を達成するには、ヒロインとともに、どれだけ多くの時間をダンジョンなどに費やしてきたかがカギとなるだろう。

①平日 Weekday
授業を受けてパラメータをアップ!

授業を受けて基礎パラメータをアップ。このとき、冒険者レベルがアップしていると「スキルチケット」をもらうことができ、通常の授業とは異なる「職業スキル授業」が受けられる。ここでは、各職業のランクを上げることができ、特別なスキルを覚えることもできる。自分に合ったスキルを覚えて、新たな冒険に臨もう！

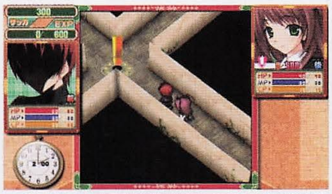


▲授業では「打技」「基礎体力」「魔法」などの8種類のカリキュラムから1つを選択し、ユウキの基礎パラメータを上げていく。

自分好みのキャラクターに育て上げよう！

②土曜日 Saturday
仲間とともにダンジョンに挑め!

冒険は主に、ダンジョンを探索して経験値やザッカ（お金）を入手していく。ヒロインの好感度を上げるチャンスなので、意中の女の子をどんどん誘おう。ちなみに、冒険の内容は街のゴミ拾いからモンスターの討伐までさまざま。現在のレベルでクリアできるものを選ぶようにしよう。



▲ダンジョン内部には罠やモンスターが隠れており、気付かずに通過すると罠にかかったり、先制攻撃を受けてしまったりするハメに……。

③日曜日 Sunday
ヒロインとのドキドキイベントが!?

日曜日は学園もお休み。ヒロインの好感度が上がっていればイベントが起こることも。ちなみに、冒険に誘って好感度を上げられるヒロインは毎回1人だけなので、あまり八方美人にしていると……。



▲女の子と仲よくなっていれば、こんな嬉しいご褒美も！　まめに冒険に誘って、しっかりと好感度を上げておこう！

ダンジョン探索中はモンスターとのバトルが!



▲ダンジョン内を探索していると、モンスターとエンカウントすることも！　敵を倒すとヒロインの好感度が上がるので、力を合わせてモンスターに挑め！





◀▲戦闘は味方と敵が交互に行動していくターン制。見事、モンスターを倒すことに成功すれば、冒険者としての経験値とザッカが手に入る。ザッカがあれば、学園の購買部などでアイテムを購入することができる。

♥ 学園なので行事イベントもあり! ♥

学園を中心に物語が展開するため、学園祭や夏合宿といったような、学園ものならではな季節の行事イベントが豊富に用意されている。このときばかりは、冒険のことは忘れて、学園の仲間たちと青春の想い出作りに励もう！　ときにはヒロインや仲間達とのラブロマンス的な展開も!?



▲ファンタジーな世界が舞台なだけに、プール掃除に謎のゲル状モンスターが乱入！　といった珍イベントも。

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

最終回

クルマ好きの楽園「DRF」もついに終わりを迎えることになった。そこで今回は、思い残すことのないよう、趣味全開でクルマのパーツに対しての思いの丈をぶつけてみることにした。

STORY DRF死すともクルマ好きは死なず みなさんまた会いましょう!

Rusty：よく聞いてほしい。「DRF」は今回が最終回なのである。
megane：すみません、ちょっと言っていることがよくわからないんで、もう1度言ってください。
Rusty：これが最終回だ。
Gian：この本でクルマを語れるのはここだけだったんですけどね。最後は何をするんですか？
Rusty：君はいつでも冷静だな。今回はどうせ終わりなことだし、ゲームのことは忘れて、俺達が好きな実車のパーツのことでも語り合うことにしよう。
megane：萌えるパーツですね。
Gian：萌え！　前々からちょっと思ってたんですよね、クルマって実は女の子なんじゃないかって。
Rusty：お前はいったい……何を言っているんだ？

LAP 11 DRF的萌えるクルマパーツとは

最終回は、「DRF」のメンバーが萌えるクルマのパーツを紹介! クルマの知識も増えるかも?

Rusty の場合 クルマを足元からひと味違うと見せつける

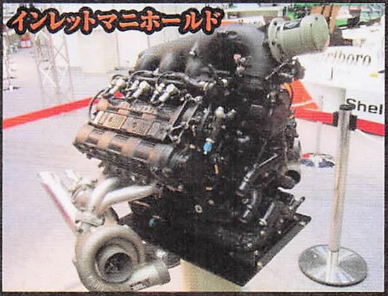


◀18インチホイールからのぞく、スリットの入ったローターがセクシーさをアピール。

ヨコが萌え!!
- もちろん普通のブレーキとは違う
- 常に均一の制動力が期待できる
- ホイールを汚しちゃうのも許せる
- スリットという響きもたまらない

Rusty：スリットローター、正確にはスリット入りブレーキローターという。スリットでローターって、聞きようによっては非常に卑猥な印象だが、それは邪念が強すぎる証拠といえよう。これはブレーキローターのスリット（溝）がブレーキパッドの汚れを削り取って、常にクリーンな状態にしてくれる画期的なものだ。ただ、デメリットとして、パッドの減りが早い、ホイールが汚れやすいほか、フルブレーキング時に「ブルブルブル」という音と振動が発生し、ものすごい勢いでパッドが削れてしまう。
megane：一度は装着したくなるパーツではありますよね。
Rusty：上の写真のローターはわが愛車に搭載したもので、純正と同じネズミ鋳鉄のローターに溝加工を施したもの。ホイールのスキ間からチラリと見えるローターのスリットが、ノーマルとは比べ物にならないほどセクシーだ。
Gian：チューニングカーを見ると、いつもホイールハウス内をのぞいてしまう足フェチにはたまらないですね。

Gian の場合 プロレス技? 空気が読める女の子?



◀これは80年代のホンダF1に搭載されたV16エンジン。上の黒いのがインマニ。

ヨコが萌え!!
- まるでプロレス技かと思える名前
- 普通車では隠れて見えない奥ゆかしさ
- エキゾーストマニホールドより地味
- だがそれがいい

Gian：インレットマニホールド。いいですよねぇ、その響きが。パーツの働きとしては、エアクリーナーを通して吸い込んだ空気をエンジンブロック内のシリンダーへと運ぶ役割を持っています。エンジンからの排気を外へと運ぶのは、相方となるエキゾーストマニホールド。シリンダーから排出された排気を1本にまとめる役割を持っています。まとめ上手ですね。ところで、さっきクルマが女の子に思えてくるっていいましたよね。インレットマニホールドを女の子にたとえるなら、空気が読める子だと思うんですよ。空気を読みつつ、正確なパスを周りの人に回してくれる、いい子だと思うんです。
Rusty：（コイツ何言ってんだ?）
megane：（Gianってこんなキャラでしたっけ?　もっとしっかりとしていた気がするんですけど）
Rusty：（最後だから本来の自分を出してきたんだな）
Gian：僕のクルマの話を「うんうん」といって…（略）。

megane の場合 モアパワー そしてモアトルクだ――



◀夢はやはりフルタービン。ウエイストゲートの「ウゲッ」という音は必聴。

ヨコが萌え!!
- 少ない排気量でパワーをひねり出せる
- お金がかかるけど500馬力も夢じゃない
- シートに背中が押しつけられる感覚がイイ
- だから燃費が悪くても愛せる

megane：僕が最初に愛車としたクルマは2.5リッターターボエンジンを搭載した「トヨタ JZA70スープラ」でした。そのときから僕はターボのとりこになんですヨ。確かに燃費は自然吸気エンジンよりも悪いですが、高速で合流直前するときなどのフル加速感は、やっぱりターボじゃないと味わえない瞬間ですよね。同乗者はたいてい顔がひきつりますけど。ターボを搭載することでフロントが重くなったり、壊れてお金がかかるパーツが増えるだけだ、なんて話も聞きますが、細けぇことはいいんです。アクセルを踏み込んで、タービンに空気が送り込まれるときの「シュコォー」という吸気音、そしてアクセルを離した際に聞こえる「プシュー」というバックタービン音……すべてがくるおしく、身をよじるように僕を誘惑するのです。もっともっと踏んでくれと――。
Rusty：お前、まだちゃんと免許の点数は残ってるの?
megane：やだなぁ、僕の免許は万年ゴールドですヨ。

祝『GT5』11月3日発売決定!! 注目の新機能をチェック!!

待ちに待った『GT5』の発売が11月3日に決定!!　そしてさらなる機能として、2つの新機能が公開された。まずはCourse Maker（コースメーカー）。自分で基本となるテーマを選択し、コース長などのパラメータを調整することで思いどおりのコースが作成できる。もちろんオンラインに公開することも可能なので、世界中のプレイヤーが作ったコースを走れるかもしれない。次にフレンド達とオンラインを楽しめるMy Lounge（マイラウンジ）。レースの設定などを細かくでき、フレンド達とレース大会を開催することも可能だ。最大16人のフレンドと対戦できるので、多くのフレンドとレースを楽しもう。今年の年末は『GT5』づくしになること間違いなし!

POINT1 Course Maker（コースメーカー）



▲コースのテーマにはオフロードコースや峠のような場所も選択できる。天気や時間帯も選べるので自分好みのコースを作ろう。

POINT2 My Lounge（マイラウンジ）



▲マイラウンジでは、自分が走るだけではなくフレンドの走りを観戦することもできる。チャットをしながら盛り上がろう!!

今年の最新RCGは『GT5』だけじゃない!
今年の年末までに発売予定のRCGタイトルは『GT5』だけではない。10月7日にコードマスターズより『F1 2010』がPS3とXbox 360向けに発売される。同社らしい絶妙なアシスト設定が施されているので、初心者でも満足にF1を走らせられるし、アシストをすべて切れば手強い走りが楽しめる。また、年内予定の『ニード・フォー・スピード ホット・パースート』も忘れてはいけない。本作は『アンダーカバー』から続く、公道を爆走するカーチェイスものとなる。



ここでしか読めない情報がテンコ盛り！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス News Folder
ニュースフォルダ

電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

「Xbox 360 Media Briefing 2010」開催!!
「Kinect」の発売でXbox 360は5年目のリローンチ!?

来年春までに約100本を発売予定！ 攻勢を見せるXbox 360

東京ゲームショウを1週間後に控えた9月8日、マイクロソフトは毎年恒例のXbox 360カンファレンス「Xbox 360 Media Briefing 2010」を東京・恵比寿で開催した。

プレゼンターはおなじみ、同社の執行役常務の泉水敬氏。泉水氏はまず、「前回は自民党から民主党への政変がありましたが、今回は民主党代表選に加えて台風まで来てしまいました」との発言で会場の笑いを誘う。ちなみに、2年前のカンファレンスでも台風が近づいていた。

その後、泉水氏はこの秋から来年の春にかけて、約100本のパッケージタイトルの発売を予定していると述べた。これは昨年の2倍以上にあたるという。その大量ラインナップの先陣を切るのは、全世界3,400万本の販売本数を誇る『Halo: Reach』。さらにSF RPG『Mass Effect2』の日本における今冬発売を発表した。本作は海外のレビューで平均96点を叩き出した超大作だ。また、スクウェア・エニックスからもいくつか発表があり、なかでも特に注目を集めたのがXbox 360版『ファイナルファンタジーXIII』。超人気タイトルがファン垂涎の特典を同梱して、12月13日に発売される。

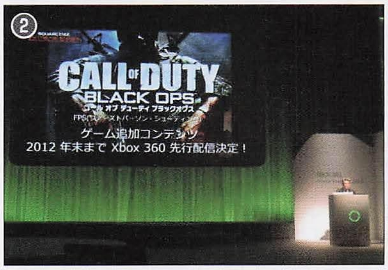
そして、いよいよKinectが登場。11月20日という発売日とともに、さまざまな専用タイトルを発表した。ここで発表されたタイトルのなかで会場の興味を集めたのが、バンダイナムコゲームスから発売される『体で答える新しい脳トレ』。泉水氏は本作について「日本で広がる新たな起爆剤として期待している」と語った。

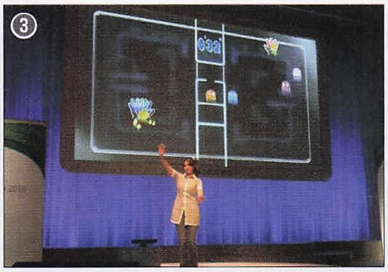
そのほか、今秋サービス開始予定の映像配信サービス「Zune ビデオ」などが紹介され、Kinectによる操作のデモも行われた。全体を通して見ると、半分以上の時間はKinectの紹介に費やされており、同社のKinectにかける期待と意気込みがわかるカンファレンスだった。



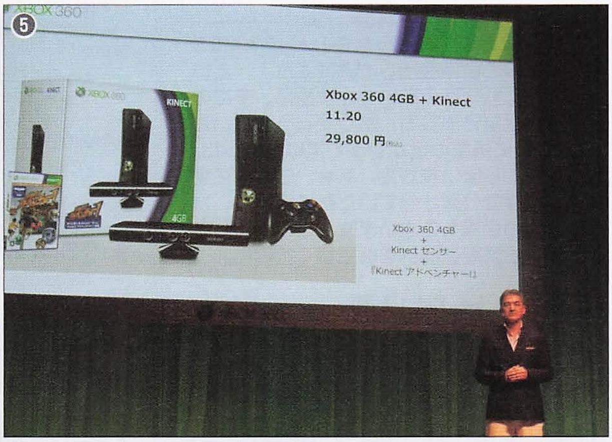
◀『ファイナルファンタジーXIII』が特典満載で日本でも発売!? 詳しい特典内容はP.271をチェック！











❶長らく日本のSF RPG好きをやきもきさせた『Mass Effect2』がついに発表！ ❷日本語吹き替えによる最新トレーラーが日本国内で初公開された『COD BO』。 ❸体を使った『脳トレ』が登場！ これまでにはなかったタイプのタイトルだ。❹会場の外ではKinectの体験ができるようになっていた。❺Kinect同梱パックも発売！ 価格は4GBモデルが￥29,800（税込）、250GBモデルが￥39,800（税込）。

iPhone／iPod touch、iPadも携帯ゲーム機!



電撃iPhone/iPod touch

iPhone

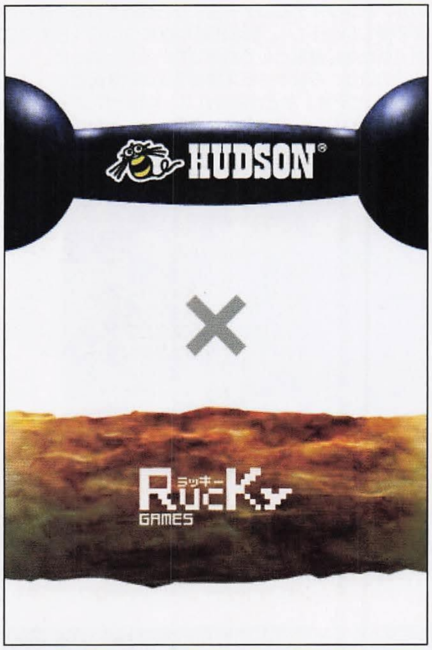
いきなり言い訳ですが、今回の記事は、いつも以上にブログとの連動性の高いものになっています。詳細は欄外で御確認ください。よろしくお願いいたします。

iPhone／iPod touchを担当する人 狩

倉西誠一@狩られ道

新しいiPod touchが明日（9月14日）、店頭販売開始との噂が流れている。それが気になって気になってしかたがない。なにがなんでも明朝は会社を脱出する。

本当の夏休み 本当の宿題



毎日が夏休み！　のようなRucKyGAMES君に夏休みの宿題を出してあげよう！　という、ただそれだけの思いつき企画に、多数の御投稿いただきまして、ありがとうございました。ついに掲載の日がやってまいりました。やってきてしまいました、あぁ。ちなみに全文はブログで公開させていただきますし、さらに追加の企画もございます。このへんもあわせまして詳細は欄外を御確認ください。

どうしようもない人間、どうかしてるぜ

——ゲームを沢山だしているラッキーさんならきっとすごい答えが返って来るはず！ゲームが成り立つための条件ってどんなものですか？
鏡に向かって「これはゲームだ」と一日５回言う行為を毎日続ければいけます
——RucKyGAMESさんの初恋の方の初恋の方の名前を一週間以内で聞いてくる
たけのこの里の記憶がヒント
——トンコンタンの中で誰派なのか教えて下さい。
トン！
——また会いに来てくれる？
あなたと会うために私は生きているの。
——倉西さんの本、買いました？
もしかして——買ってn(ry
——いま何問め？
six
——トン、コン、さて何？
タン
——おれが作ったらもっといいものになる、と思ってるアプリを教えて下さい
自分が作った物は自分が作らなければもっとよくなるよ！
——最近買って失敗したものは？
冷凍の中華野菜
——あなたにとって倉西さんとは？
傾気者
——子供ができたらどんな名前をつけたいですか？
目立つことなくいじめられないかつ他の人とかぶらない地味な名前。
——Sですか、Mですか
Hです。
——何フェチ？
女性フェチ
——象さんとキリンさんのどっちが好きですか？
どちらも別に、でかいからねー。麒麟は好きだよ！
——行ってみたい国はどこですか？
日本国
——正直、辞めたい？
辞めた
——どんなエロビデオが好み？
そ、そんなの、み、見た事無いっすよ
——キャッシュカードの暗証番号は何番？
あの頃の思い出の数字
——いちばん傷ついたAppStoreレビューはどんなのですか？
他の類似アプリの宣伝された事
——今日の下着の色は？
黒！
——お風呂ではどこから先に洗いますか？
髪

京都にこもって太陽と仕事に怯えてた

——京都にこもって何をしていたのですか？
太陽と仕事に怯えてた。
——生涯のベストゲームは？
ポケットモンスター緑
——好きな野球選手
桑田真澄
——預金残高を教えて下さい
パソコン買えるぐらいはあるよ！
——得意料理は何ですか？
無難なチャーハン
——母親の旧姓は？
南雲
——いちばん売れたゲームは何ですか？
i大富豪liteです。ロングセラー。
——1万円あったら何しますか？
１万円ぐらいならあるよ！そんなに変わらぬ日々を過ごすよ！
——1億円あったら何しますか？
税金周りに怯える
——裸眼の視力を教えて下さい
0.2ぐらいとか？
——男性から迫られたことはありますか？
無いよ！
——儲かりまっか？
ぼちぼちでんな！
——iPhone界隈で一番嫌いな人は誰ですか?
自分を陥れようとしている人
——ラッキーさんの戦闘力を教えてください。
1か2ぐらい、むしろ死にかけ。逝く。
——ラッキーさんにとってリーゼントとは？
六本木ヒルズ近くのTSUTAYA
——SMは何の略でしょう?性的な意味以外で。
すまーとめでぃあで。面白い回答なんて無理だよ！
——ラッキーさんをアニメキャラに例えると誰ですか？
新八(銀魂)
——夏休みの宿題は最後にまとめてやるタイプですか？それとも・・・
夏休み前に終わらせたいタイプ
——次の質問をぶつけたい！「ある朝、Jobsが家を訪ねてきて『次期iPhoneで追加する標準アプリの企画を2分で考えてくれないか?』と頼まれたら、どう答えますか?」
日本語上手ですね！
——好きなタイプの女の子を、身近な女性の実名をあげて３人答えてください。
実名がNGらしいです、残念
——「ぬ」と「の」を使って140文字以内の文章を作りなさい。
べたべたしたぬのをたべたらくちのなかがぬめぬめしたとおもったらきのせいだったからぼくはきょうもちゃーはんをたべていきるのだぬめぬめ
——夏の季語を使って、ここで一句お願いします。
夏の日に 外出ぬ生活 うれしいな
——カラオケの十八番を今度ツイカラしてもらえるとお聞きしましたが、歌手も視野に入れた活動と言うことでしょうか？
マジ半端ねぇ世界をおめぇらに見せてやるZE
——プログラマー３５歳説についてどうおもいますか？
ぼくはもう限界です
——ほかのデベロッパーさんが作ったアプリで、これはやられたーというのを教えてください。
最近だとうろおぼえ神経衰弱が最高に羨ましい。
——初エッチのエピソードをはぐらかさないで教えて？
いやんばかん
——おすすめのコスプレをおしえてくだしあ
コスプレなんかより中身じゃ
——ラッキさんと出会ってから胸の鼓動が止まりません。これって恋ですか？違うとしたら面白く言うとなんですか？

それでは解説させていただきます。まず、僕が電撃さんのゲーム雑誌情報や『モンハン』について、そしてメインはiPhone／iPod touch／iPad情報を書いているブログのアドレスはこちらです→http://karaeremichi.wordpress.com。毎日更新していますので、ぜひ、チェックしてみてください。iPhoneからでも読みやすくなっています。でと。こちらの企画として「RucKyGAMES君に夏休みの宿題を出してやろう！」ということを思いつきまして宿題問題募集を告知させていただきましたところ、なんというか、まぁ、唖然と

日本の個人／独立系開発者ファイル

日本の個人、独立系開発者さんを御紹介するこのコーナー、今月はRucKyGAMES君の登場です。ついに？　という感じでしょうか？　そうですか。ミンナワルイユメヲミレバイイヨ。

恋です
――ラッキーさんの作成したアプリで一番のお気に入りを教えてください。
ぬ

Do Do しようぜ?!
Do Do Doしようぜ！

――Do Do しようぜ?!
Do Do Doしようぜ！
――ラッキーさんと狩られ道さんの仲の良さは有名ですが、今はやりの狩り女（かりーじょ）について、狩られ道さんコメントお願いします。
これ俺への質問じゃないぜ！（編註／倉西の回答：カマン！　センキュー！）
――今までアプリでいくら稼ぎましたか？下世話でごめんやさい。
なか卯で、和風牛丼にミニはいからのセットを週に一回食べても破産しないぐらいには。
――んで誰派なの？（トンコンタンの中で）
トンで。
――もう京都から帰ってきてるんでしたっけ？
暑すぎるよ京都
――Dr.マリオのコンセプトって結構斬新だよね？ん？
パズルゲームとして、凄くいい形にまとまっていると思う。これ以上要素を増やす隙も無く、まさに完成された作品。
――狩られ道さんと夕日をみながら誓ったあの日のエピソードを教えてください。
この世に生きる喜びそして悲しみの事を。
――Twitterのアイコンの「ヒ」にかわる画期的な案があるとお伺いしましたけども？
ヒじゃなくて、Twitterのtにしようぜ！
――RGといえばラッキーゲームスと脳内変換されるようになって久しい僕ですが、相方は本当にハードゲイなんですか？
フォー
――ラッキーさんはほんとうにラッキーなんですかねー?!
不幸の塊です
――ラッキーさんは野球好きとして有名ですが、ワンシームについて140文字以上で語ってください。
パワプロではどういう扱いになるかが気になるってぐらいです。
――ラッキーさんは奇才として有名ですが、狩られ道さんの好きなところを下ネタ縛りで教えてください
らめぇ…
――ポメラニアンを飼いたいのですが、何と名付けたらいいでしょうか？
グレートサンダーリーフ
――高校生のときの「将来の夢」は何でしたか？
ゲーム業界に入る事。
――ポメラニアンを買いたいのですが、何度も名付けたらいいでしょうか？
二回目以降は有料になるのでオススメしません。
――ワルイユメヲミレバイイヨのルーツは？
自分のモットーとして、軽いトラウマを与えたい、どうでもいい記憶を残したいってのがあるので、それを短く表現したものです。
――七並べは好きですか？
カード止めるのが楽しくてしょうがない
――RucKyGAMESさんと倉西さんは仲良しですね。いつごろからのお付き合いなんですか。
中華料理屋で食事をしていらい。
――RucKyGAMESさんの開発環境はどんな感じなんでしょうか？
MacBookPro17インチで2480円くらいのテーブルで頑張ってます。あと家から出ません。
――RucKyGAMESさんのゲームはどんな層を狙ってるのでしょうか。親も子も楽しんでます。
どこ狙いかは自分も知りたいです。ただ、万人に喉に魚の骨が引っかかったような嫌な気持ちを与えたいです。

顔があると思ったら
大間違いです。

――@RucKyGAMESくんの顔が見てみたいんですけど、どうしたらいいですか？
顔があると思ったら大間違いです。
――@RucKyGAMESくんの好きな食べ物を10個教えて下さい。
カレー、ハンバーグ、唐揚げ、タコ、イカ、カツ丼、牛丼、麻婆豆腐、チョコ、カルボナーラ
――@RucKyGAMESくん、僕が誰だか分かりますか？
あの時は本当にごめん、今思えば俺が悪かった。
――@RucKyGAMESくん、もし地球が1日後に爆発するとしたら何をしますか？
信じないからいつも通りに。でも、爆発予定時間前に寝る、怖いから。
――@RucKyGAMESくん、狩られ道さんをどう思いますか？
からにしさん
――@RucKyGAMESくんの好きな人は誰ですか？
自分の事を嫌いじゃない人
――RuckyGAMESさんは実は目立ちたがりですか？
表舞台では目立ちたく無いけど、裏舞台で目立ちたい
――RuckyGAMESさんは自分自身の事をどう思いますか？
どうしようもない人間、どうかしてるぜ
――RuckyGAMESさんはやきもち焼きですか？
焼きすぎてつらくなって逃げたくなる
――ラッキーさんはツイートを良くスルーしますけど、わざとですか?www
大体急におばあさんが横断歩道を渡る手伝いをしてる的な事をしていて返せないときも。
――RuckyGAMESさんは好きな人はいますか？
もう、言わせんなよ、恥ずかしいっ
――2010年のF1ハンガリーGPの勝者はだれ？
10歳の時のあだ名が、「夢の旅人」と呼ばれてた人
――今年の祇園祭、ラッキーさんたちによる四条河原町での山鉾巡行ツイキャスは楽しそうでしたね…さて、17番目に巡行していた鉾の名前はなんだったでしょう？
職人さんが製作してた時のコードネームは「サンシャイン」太陽のように輝かしい存在であれという意味らしいです。
――@RuckyGamesさんが、一日に使うトイレの水の量はどれくらいですか？
一般平均の1.1倍ぐらいです。
――@RuckyGamesさんの好きな10円玉は何年製ですか？
59年
――@RuckyGamesさんがチョップを練習する時に使っているものは何ですか？
恥じらい
――ラッキーさんは、なぜ二重飛びが好きなのですか？
モテるからです。
――で、誰派なの？
派閥争いは嫌いです。
――好きな女の子のタイプと、好きな男の子のタイプを教えてください。
一緒にいてつらく無い、かつ自分にそこまで引かない女性。男も同じか。
――男の人から、告白されることは今回で何度目ですか？
高校卒業直前ぐらいに、友達に弟と母親が違うらしいっていう告白を受けていらいです。
――ラッキーさんに 虫歯がないのは何故ですか？ラッキーですね。
悲しみの銀歯
――もう何も思いつきません。何を聞いたらいいですか？
元々違うタイプのシンプルなゲームを作ろうとしたのですが、プロトタイプの時点で凄くつまらなく、色々といじってたら今の形になりました。という回答になる質問
――今度、みんなで鬼ごっこしませんか？
かくれんぼがいいです

RucKyGAMES とは？　知りたいですか？

電撃ゲームスにも実は毎号のように載っていたりする、日本を代表するインディーゲームブランド／RucKyGAMESなので、多くの方が御存知ではないかと思うのですが、あらためまして……と思ったのですが、あらためましてなにを紹介すればいいのかという気がしましたので、原稿執筆時点のRucKyGAMESタイトルの人気TOP3を御紹介いたしまして、お茶を濁そうかと思います。よろしくお願いいたします。でも、少しだけまじめな話、RucKyGAMESはリアルタイムに追いかけてこそ、おもしろいです。Game Centerがリリースされたといえば速攻で対応する等、彼のアプリを追いかけているだけでiPhoneゲームの今を感じることができます。あぁ、言い過ぎた。まぁ、いっか……。

●i大富豪lite



■RucKyGAMES
■価格：無料
©rucky

定番トランプゲームの無料版が第1位でした

このアプリ1本で退屈な入院生活を乗り切ったというユーザーさんもいるくらい、超定番のトランプゲームアプリ。もちろん大富豪だけしかプレイできないわけですが、そのわかりやすさが人気の秘密ではないかと。各種ローカルルールにも対応。

●！

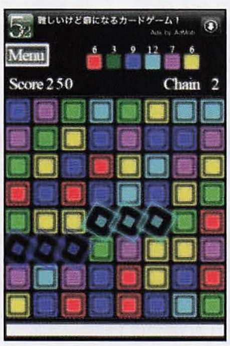


■RucKyGAMES
■価格：無料
©rucky

RucKyGAMES セカンドステージの代表作

セカンドステージとかよくわからないのですが、画面に表示される「WAIT」が「！」に変わったらタップして、その反応の速さを競うゲームです。ユニバーサルアプリなので、iPadの大画面でもプレイすることができます。ちょっとびっくりします。

●GeoBlocks



■RucKyGAMES
■価格：無料
©rucky

小さなブロックを扱わせたらたぶん日本一

あの！　超有名ゲームタイトルのアプリよりも、あの！　世界的なアニメスタジオの関連タイトルよりも、ランキングでは上にいったパズルゲーム。さっきもらったメールによるとこちらもGameCenter対応予定とのこと。やるなぁ。

したのですが159もの質問が集まりまして

ですねw　これはもう編集がどうこうとか言ってる場合じゃないよなぁと考えまして、そのままどん！　と彼に送りまして、もらった返答をあたまからどん！　と掲載させていただきました。続きは先のブログでどうぞ。ほんっと、RucKyGAMESは多くのiPhoneユーザー、iPhoneゲームファンに愛されていて、しあわせ者だと思います。また、今回、AppBank JAPANツアー2010についても掲載させていただきました。こちらについて、僕の追加企画もブログで告知させていただいています。

日本の個人／独立系開発者ファイルEXTRA

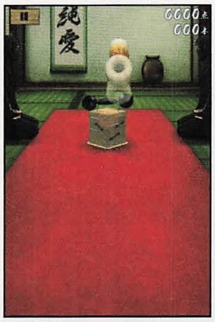
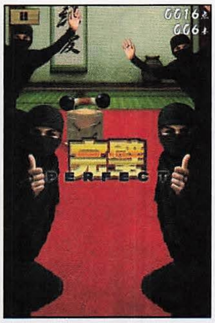
というわけで！　前のページに謎のスクリーンショットがあったかと思いますが、その答えがこちらです。このページに書いてあることは、決してウソではありません。本当のことです。



僕とちくわと鉄アレイ

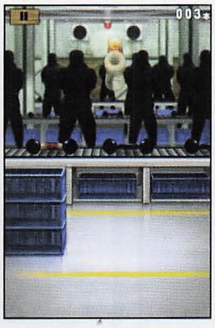
ハドソン+RucKyGAMES！　夢か悪夢か大型コラボ!!

■ハドソン　■価格：230円　©2010 HUDSON SOFT ©rucky

これはウソではありません。本当のことです。でも、もし夢ならば、それは悪夢かもしれません。あの！　やらなきゃハドソンさんが、RucKyGAMESとの大型コラボアプリをリリースしました。そのタイトルがこちら、『僕とちくわと鉄アレイ』です。もうRucKyGAMESからなにが出てきても驚きはしませんが、これ、ハドソンさんのブランドでリリースされるんですよね。大きく歴史が動いた気がします。

実はまだプレイしていないんです（原稿執筆時点）

まだプレイしていないので、正直、このアプリがどんなゲームなのかわかりません。いただいた資料には「時は昔、忍者達が当たり前のようにコンビニで雑誌を立ち読みしていた時代、忍者達の間で、ちくわ、鉄アレイ、この二つを使用し、ちくわレイなる物を作り出す遊びがあったという」と書かれています。「ちくわをフリックでポーンして、鉄アレイにドーンすればOK！」でもあるそうです。

もちろんハドソンさんは……

あらためて御説明する必要はまったくないと思いますが、ハドソンさんのiPhoneゲームは、『僕とちくわと鉄アレイ』のようなものばかりではありません。むしろ、こちらが例外であるとお考えいただいた方がよいと思います。よいとは思いますが、今回のコラボには、いささかなりとも感動していたりします。さすがファミコンの昔から「やらなきゃ」を謳ってきた老舗メーカーさんです。



ARモンスター

電撃ゲームス編集部にもモンスターが！　最新のAR技術で遊ぼう！

■ハドソン　■価格：無料　©2010 HUDSON SOFT

最新のAR技術（拡張現実技術。iPhone等のカメラを通して、現実になにかを付加して表示する技術）を活用したゲームアプリ。このアプリを通して見ると現れるモンスターを、RPG風のバトルで倒していく。モンスターは600種類以上、アイテムは140種類以上が登場するので、やり込みがいがある。

「われこそは！」というクリエーターさんがいらっしゃったら、ぜひコラボさせていただきたいです

――今回、RucKyGAMESとのコラボタイトルがリリースされますが、きっかけはどのようなものでしたか？

きっかけは、私がRucKyGAMESさんの大ファンだったことからです。はじめてRucKyGAMESさんを知ったのは『Now Loading』というゲームでした。このセンスはスゴイ！と思って、他の作品も探してプレイしてみました。ほぼ全ての作品をプレイさせてもらってると思います。『i肉饅』も、一時はOpenFeintリーダーボードで世界チャンピオンになれたほど捻りました！（自力です）

――どのような手段／方法で、RucKyGAMESとのコンタクトをとられましたか？

もう、突撃メールです。「実は私、ハドソンでiPhoneゲームのプロデューサーをしてるんですが、ぜひなにか御一緒できないでしょうか？」と……。

――RucKyGAMESからの最初の反応はいかがでしたか？

反応はすごく早かったです。もう感激するくらいに、すぐお返事をいただきました。「すぐにミッドタウンに行きます！　来いと言われれば札幌でも行きます！」というお返事をいただきました。あのRucKyGAMESさんと一緒にものづくりができる！　ということで、私もとても嬉しかったです。

――作業者としてのRucKyGAMESには、どのような印象をお持ちですか？

すごく仕事が早いです！　それにとても丁寧で、こちらからの要望にも沢山対応していただきました。このスピードで公開できたのはRucKyGAMESさんのお陰です。

――今回、RucKyGAMESへの打診からリリースまで、どれくらいの期間でしたか？

はじめてメッセージを送らせていただいたのが5月末だったので、だいたい3ヶ月とちょっとくらいでしょうか？実際の制作期間は1ヶ月です。

――そしてついに、RucKyGAMESとのコラボタイトルがリリースされたわけですが、後悔はしていませんか？

実はちょっと……というのは冗談で、後悔していません。多分……きっと……おそらく！

――ここからはiPhone一般に関する質問になります。他のプラットフォームとは違う、iPhoneアプリ開発の魅力をお聞かせください。逆に魅力ではなく、苦労される点もあれば、お聞かせください。

iPhoneアプリ開発の魅力は、コンシューマとくらべると、開発から発売までのスピードでしょうか。また新しいチャレンジもしやすい、ということがあると思います。私もコンシューマで開発をしてきた経験があるのですが、iPhoneアプリは開発者にとってもチャレンジし甲斐のあるプラットフォームだと思います。あと魅力はやはり、世界をターゲットにできる市場である事と思います。コンシューマパッケージのソフトは流通させることも大変ですが、iPhoneアプリならば、まず市場に商品をならべることが出来ます。逆にそういったオープンな市場である事が、苦労するところでもあると思います。数多あるコンテンツの中で埋もれさせないように、お客さんの手にとってもらう為に、どうやっていくか？が重要だと痛感しています。

――現状のiPhone市場について感じられていることをお聞かせください。

これからも広がっていく、伸びていく市場として期待はしています。しかしその反面、コンテンツ数、価格帯、いかに収益を確保できるスキームを構築できるか？等の諸問題もあると思っています。プロデューサーとしては悩ましいことも多いですが、いちユーザーとしてみた時には、こんなに楽しいプラットフォームはないと思います。無料や相当な安価で、世界中の様々なアプリがプレイできるのですから、飽きることがありません。ハドソンとしても、iPhoneに今後もどしどしと、楽しんでもらえるコンテンツを送り出していきたいと思っています。

――ショートショートアプリシリーズの今後の御予定をお聞かせください。

いくつかの企画はあがっていますが、実はまだそんなに細かくは決まっていません。シリーズとは言ったものの、まだまだこれからなのですが……とにかく、サクっとスパっとおもしろいことがやりたい！と思っています。また今回RucKyGAMESさんとやらせていただいたようなかたちで「われこそは！」というクリエーターさんがいらっしゃったら、是非コラボレーションさせていただきたいとも思っています。制作期間は1ヶ月、あとは企画次第、という事を条件に考えています。これはというものがあれば、是非ハドソンでプロデュースさせてもらいたいと考えています。

――御社のiPhone／iPadラインナップ全般について、最後に一言、お願いします。

ハドソンでは、これまで30タイトル以上のiPhoneアプリをリリースしてきました。『ボンバーマン』など定番ゲームから、『クレヨンフィジクス』『ARモンスター』といった、新機軸のものまで様々なラインナップを取り揃えております。ぜひこちらのWｅｂページをご覧下さい！　www.dothehudson.net

狩 KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!

これがコンシューマゲームの話だったら僕は信じられなかったでしょう

ハドソンさんとRucKyGAMESのコラボ。最初に聞いた時に、それをあまり不思議に感じなかったのは、iPhoneというプラットフォームだったからです。これが一般のコンシューマプラットフォームだったら、ひどく奇異に感じたことでしょう、信じられない話だ……というくらいに。この差、違いが今、コンシューマゲーム業界にとって重要なポイントではないかと、僕は普通に、まじめにそう考えています。ゲームが生まれて最初の一歩を踏み出した時、ユーザーは、クリエイターは、なにを考え、望んでいたでしょう。

国内在住の個人、もしくは独立系開発者のみ

なさん、ぜひ！　このツアー企画にあわせて、どこかで僕とお会いしていただけないでしょうか？　というものです。原稿執筆時点、1文字たりとて書いてはいないのですが、10月29日に発売を予定していますiPhone People、あるいは10月以降の電撃ゲームス関連企画として、まじめにお願いいたしております。どうぞ、ブログの関連記事を御確認いただきまして（記事タイトルは「AppBankのオフ会に参加して雑誌に載ろう！……というのはちょっと違いますが」です）、積極的に

iPhone Topics

iPhone関係のニュースを誌面で！　……って。考えてみれば月刊誌で最新ニュースもないよなぁ……。ということでw　けっこう偏ったセレクションで、1本だけニュースをお届けいたします。今回はこちら！　ついにはじまりましたAppBank JAPANツアー2010と、あらためまして彼らのアプリ『AppBank for iPhone』についてでございます。

AppBank JAPANツアー2010 全国9都市を回る強行日程です！

鎌倉から「iPhoneアプリとiPadアプリをおすすめする」サイト／AppBank（http://www.appbank.net/）が、この秋冬、全国9都市を回るツアーを敢行します。意味わかりませんねaw　これだけ読むとなんのことだかさっぱりわからないので解説させていただきますと、まず、下記の日程で彼らが全国各都市に飛びます（曜日は、いずれも金曜日）。

9月24日　福岡
10月8日　名古屋
10月15日　仙台
10月29日　香川
11月5日　鹿児島
11月12日　金沢
11月26日　広島
12月3日　札幌
12月17日　大阪

では、各都市でなにをやるのかといいますと、およそ以下の3つになります。

【1】AppBankオフ会

いきなりオフ会かよという感じですがw　オフ会です。ただ、人数がハンパないです。大都市でオフ会を開くと軽く100人レベルで動員してしまう彼らなので、今回はなるべく多くの方に御参加いただけるように、それを超える、最大限の手配をとっているようです。大丈夫かなぁw　というわけですので、普段とは違って人数には余裕があるようなので、ぜひ、御参加ください。当然のことながらiPhoneユーザーが多く集まる場なので、アプリについての情報交換もできますし、iPhoneを仕事にしている個人開発者さんなら、ここから人と人のつながりができて、なにかが広がっていくこともあります。そのへんは過去の実績もばっちりのAppBankオフ会です。御自分ががんばれればw　なにがしか期待して参加してくださっていいと思います。また、このオフ会にはデベロッパーさんをはじめ、多くの個人、企業からプレゼント景品提供が集まっています（びっくりなんですけど、ファーファの巨大なぬいぐるみも各会場で1つはプレゼントされるようです。あの、柔軟剤のファーファです。なぜにファーファ……）。参加しさえすれば、なにかがもらえると言っても過言ではありませんので、ぜひ、プレゼントじゃんけん大会もお楽しみに。プレゼント景品の確認、参加の申し込みはAppBankのサイトでどうぞ。ちなみに電撃ゲームスも、このオフ会にプレゼント景品を提供しています。景品は……ナイショにしとこう。そこそこ悪くはないものです。

【2】iPhone本体／iPhoneアプリ講習会

上記日程の前後に、彼らが各都市の大型家電量販店で講習会を開催します。講習会と言っても、そうかたく考えるようなものではまったくなく、iPhone自体の便利な機能や使い方の紹介、おすすめ無料アプリについてのトークイベントです。先日、渋谷のソフトバンクショップで第1回目が開催されたので行ってみたのですが、なるほどなと。iPhoneとiPhoneアプリについての話なので、その場で試せるんですよね、当然ながら。たとえば『マップ』（標準アプリ）の説明を聞きながら、自分のiPhoneを起動して説明の通りに操作してみるということができるわけです。無料アプリなんかも紹介された途端にダウンロードできますし、これはちょっとおもしろい体験でした。お客さんの誰も、正面を向いていない講習会ですw　だって、みんな手元のiPhoneをのぞきこんでましたから。当然、紹介されるのは、彼らが何千ものアプリを見て、触って、書いてきた中から厳選されたものですからいいアプリばかりです。ぜひ、御参加いただきたいのですが、原稿執筆時点、まだ開催店舗さんと日程詳細を御案内することができません。こちらもあわせてAppBankのサイトで御確認ください。

さらに、この講習会にもプレゼントが用意されています。(1)iPhoneにAppBankアプリをインストールしている、(2)iPhoneをまだ持っていない人を連れてくる、この2つの条件を満たした人と、(2)のいっしょに参加した人には、500円分のiTunesカードがプレゼントされます。無料の講習会で無料アプリについての話を聞いて、そしてiTunesカードです。まったく得しかしないイベントなので、こちらもぜひ御参加ください。ちなみにAppBankアプリとは、正式名称を『AppBank for iPhone』といいまして、彼らのサイトの更新情報をチェックする……だけではない機能が満載されたアプリです。絶対得する情報がゲットできますし、もちろん無料で提供されています。iPhoneユーザーなら、入れておかなければウソというくらいのアプリです。

【3】貼りましょう

さて最後、3つめですが、タイトルだけではわかりませんね、さっぱりw　これは特別になにかがあるというものではなく、【1】【2】の会場でAppBankのスタッフ／kazuend君（kazuendはTwitterアカウントです）を見かけて声をかけると、AppBankオリジナルシールをiPhoneやiPad、MacBook等に貼ってもらえるという企画です。このシールを貼れば、あなたも今日からAppBankファミリーです！　ということだそうなのですが、御希望の方はどうぞw　ちなみに僕は世界で2番目にAppBankシールを貼ってもらいました。

というわけで！　全国9都市ではありますが、本当に北から南まで回るようですので、iPhoneユーザーの方も、あるいはiPhone、iPod touchの購入を考えているという方も、ぜひ足を運んでみてください。行かなきゃ損ですし、行けば／行くだけで／行った分だけ得します。

最新記事をチェック



まずはAppBankに掲載された最新記事から

さてこちら、『AppBank for iPhone』というアプリですから、第一の機能はサイトの更新をチェックできるということです。もちろん各記事にはApp Storeへのリンクが用意されていますから、気に入ったアプリはその場でダウンロード購入することもできます。毎日10本近くのアプリが紹介されるので、これだけで最新アプリチェックは十分かも。

無料アプリが強いです



目当てのアプリがない時は人気順をチェック

目当てのアプリはないんだけど、なにかおもしろそうなアプリはないかな？　という時は、記事の人気順をチェックしてみましょう。こちらには無料アプリが挙げられていることが多いので、気楽にダウンロードして試してみることができます。そんな中からお気に入りが見つかると、けっこううれしいですよね。

クチコミ情報もあります



iPhoneユーザーの生の声をチェックできるんです

これこそが『AppBank for iPhone』のキモの部分ではないかと個人的に思ってしまうのが、このTwitterと連携したクチコミ機能です。iPhoneユーザーの生の声、評価をチェックできるので、アプリ選びにはかなり役に立ちます。特に高価な有料アプリで悩んだ時は、こちらをチェックしてみることをおすすめします。

ゲームカテゴリも充実



もともと、ゲーム情報の強いサイトでしたから

今でもそうなのですが、もともとAppBankはゲームに強いサイトでした。英語のアプリが多く、ただプレイするのでも四苦八苦だった時代に詳細な攻略記事を載せてくれていたりして、かなり助けられたのを覚えています。そんなAppBankですから、ゲーム情報は大充実、ジャンルからでもさくさくっとアプリが選べます。

企画記事も見逃せません



企画記事もかなり充実しています 特にこれ！

AppBankといえば、お昼のセール情報が有名でありがたいのですが、それ以外の企画記事も見逃せません。特にこちらの無料アプリ特集は、そうとう役に立ちます。39本紹介されていて、すべて無料ですから。iPhone、iPod touchを手に入れたら、まずはこれをすべてインストールしてみましょう。感動しますよ。

よろしくお願いいたします



というわけでJAPANツアーの御参加はこちら！

こちらのページから各都市の参加申請を進めていただけます。ただですね……実は、このツアー企画、正しい名称はなんなのか、今いち悩むんですよね、表記がばらばらでw　記事を書くスタッフによって違うようなのですが、参加申請の入り口はこのページでまちがいはありませんので、どうぞ、御安心ください。

御連絡いただけますよう、お願いいたします。

ちゅうか。「なんちゅうか本中華」なんて言葉も思い出してしまいましたが、原稿執筆時点、まさにただいま、第4世代iPod touchが店頭販売されているんじゃないかと思ってどきどきしとるわけです。とっととこの原稿を書いて、進行さん（雑誌の守護神……かなぁ、まぁ、いいや、そので）に渡して会社を脱出していきたいわけです。いや、脱出せねばならんのです。さらば電話回線！　あの暴力的なまでに一方的なコミュニケーションよ！　さらばだ！　二度と会うことはない。



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧！

ケータイ バカ一代！

MOBILE PHONE

本格派カードゲーム『period zero』で、電撃の名前を冠した大会が開催されます！　めっちゃ豪華な賞品もあるので、みなさん奮ってご参加くださいませ♪

365日携帯電話と一緒



ライト

この夏に行われた『怪盗ロワイヤル』の長期イベント「ジパングのお宝」のコンプをギリで達成です♪　じいやトリップを祈りながら、がんばりましたよ〜。



電撃杯が開催！

本格派カードゲームの最新情報をクローズアップ！

4枚のユニットカードと1枚のSPカードで構築したデッキで戦う『period zero』。RPGのようなストーリーや成長要素を備えたカードゲームとして人気を集める本作と電撃ゲームスがコラボする大会「電撃杯」の開催が決定！　上位入賞者には電撃杯でしか手に入らない豪華賞品も用意されているので、ぜひ挑戦してほしい。今回は電撃杯の情報に加えて、本作のプロデューサーを務める清水勇也氏へのインタビューも掲載。ストーリーの見どころや開発裏話、今後の展開など、ファン必見の最新情報をお届けしよう。



▲ユニットカードを前衛・後衛に配置してバトル。必殺技やSPカードを使うタイミングが重要なカードゲームだ。

KEY WORD

■属性：各カードに備わった属性。火、木、水の3つがあり、火＞木＞水＞火という相性が存在。有利な属性の場合、合計攻撃力が＋10、クリティカルコアが＋4される。

■AP：ターン終了時にユニットごとに蓄積するポイント。必要値が溜まると、ユニットが場に出た際に自動的に必殺技が発動する。

■SPカード：発動には一定値以上のSPチャージ（ターン終了時に＋1される）が必要。1回のバトルで1回だけ発動できる。

■スキル：キャラクターがレベルアップすると習得できる能力で、2種類までセット可能。

■クリティカルコア：コアの個数ぶん、クリティカル（ダメージ2倍）の判定が行われる。

Story 人気カードゲームに潜む謎や陰謀に立ち向かえ!!

映像を網膜に投影できる、次世代システムeLisを用いたケータイアプリ『period zero』。このカードゲームを遊び始めた主人公は、ライバル達と競い、成長していくなかで、プレイヤーが行方不明になる怪事件や、eLisを利用したゲーム会社の思惑など、『period zero』に潜む謎を垣間見ることに。そして、伝説のチャンピオン「ファントム」の名をかたる違法データを用いた集団との戦いに巻き込まれていく。



▲ストーリーバトルでは、単に勝つだけではなく、特殊な条件を満たすことが求められる。

period zero（ピリオドゼロ）

●タイトー（タイトーステーションで配信）　●RPG

iモード	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）※1
EZWeb	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）※1
Yahoo!ケータイ	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）※1

ケータイゲーマー・ライト（♀）が選ぶ

今月イチオシの歌姫！

かわいいボーカロイドを育成♪

初音ミクや鏡音リンといった、ボーカロイドのプロデューサーになれるCGMソーシャルゲーム。CGMソーシャルゲームとは、ほかのユーザーとの対戦やコミュニケーションだけでなく、動画共有サイトで活躍するクリエイターが創った曲をボーカロイドの「持ち歌」にできるなど、新感覚の交流を楽しめるコンテンツだ。電撃の読者用の限定マイクがもらえるキャンペーンを実施中（欄外参照）。



▲レッスンで歌唱力、ダンス、ビジュアルのパラメータをアップ。音ゲー感覚のオーディションをクリアして、コンサート開催を目指そう。

初音ミク ボカロ×ライブ！

●クリプトン・フューチャー・メディア（モバゲータウン、GREEで配信）　●SLG

iモード	●配信中	●無料
EZWeb	●配信中	●無料
Yahoo!ケータイ	●配信中	●無料

モバゲータウン　GREE

みっくみくにされながら楽しく育成しています♪

仕事の合間にケータイを見ては、ミクの笑顔に癒されてますよ〜。いろいろなミクにホレまくってますが、こういうチビキャラ系のミクは特にキュートで大好きです♥　思わずなでなでしたくなりますよねっ！　髪の毛とかがふわふわ動いたりと芸が細かいうえに、バトルの勝敗に応じて表情が変わるのも嬉しいところ。個人的には、ミクが負けたときの困ったような表情に萌えっ！　負けるとファン数が減っちゃうし、もちろん勝ちたいわけですが、あの表情を見られるなら負けてもいいかな、なんて^^;　マジ攻略すると、こまめに仲間達と応援しあって、ミクの機嫌が悪くならないようにすることが大事です。機嫌が悪いと、本来の実力を出し切れませんからね。ちなみに、去る8月31日は初音ミクの誕生日（発売日）でした。もう3年になるのかぁ……と思いながら、今日も世界中をみっくみくにするためにミクをプロデュース中です♪

この秋からはいよいよルカも登場です♪



▲左から初音ミク、鏡音リン、鏡音レン、そして巡音ルカ。最初に育てられるのは1人だけですが、レベルが上がると育てられる人数が増えていきます。待望のルカは近日中に実装予定！



今がデビューチャンス！限定マイクをゲット!!

『初音ミク ボカロ×ライブ！』を遊び始める読者のために、電撃の読者限定の「電撃マイク」をプレゼント。モバゲータウン、もしくはGREEへの入会、および『初音ミク ボカロ×ライブ！』入会後、左のQRコード（※2）からアクセスして限定マイクをゲットしよう！　■実施期間：2010年9月24日〜10月14日予定

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。
※1：サイト登録を行うと、毎月300メモリが付与される（追加購入も可能）。「バトルアリーナ（ほかの人との対戦で、対戦終了後にカードや経験値を獲得可能）」は1回の対戦につき10メモリ（税別¥10相当）が必要。「ストーリーモード（COM対戦で、カードや経験値は得られない）」は無料。　※2：左はモバゲータウン用、右はGREE用となります。同一のQRコードは、電撃オンラインにも掲載予定です。

豪華賞品満載 9～10月にかけて電撃杯が開催決定！

電撃杯への参加条件は、期間中に無料配布されるフェイスペイント「電撃の証」を装備してバトルアリーナを遊ぶこと。対戦後に獲得するスコアを競う形式で、第1回は9/27～10/4、第2回は10/11～10/18に開催。それぞれ上位20名まで称号や賞品が用意される。特に注目すべき賞品はパラレル（絵違い）カードで、発行枚数限定の超レアな一品だ。また、大会の合間の期間限定で読者ページのカナとハルが登場（バトルアリーナにランダムで登場）して、称号や限定壁紙をゲットできるイベントも行われる。詳細はゲーム中の大会告知ページや、電撃オンラインに掲載予定の関連記事を参照。


▲赤い電撃マークが目印の「電撃の証」を装備して、大会に参加しよう。

10/4～10/11 ゲストとしてカナが登場！



右を見ても左を見てもイケメンの水属性デッキ。イカロスやトリトンの必殺技を生かして、怒涛のクリティカルの連発を狙う！



ユニットカード（※3）								
1 イカロス	属性	火	種族	英雄	HP	220	必殺技	**太陽の羽ばたき**:発動ターンのみ、自分の前衛・後衛ユニットの攻撃力とクリティカルコアが増加。必要AP1
	前攻	30	後攻	30	速度	7		
2 阿修羅	属性	水	種族	神族	HP	210	必殺技	**神罰**:自分のユニットがクリティカルを出した時、相手のHPに追加でダメージ。必要APゼロ
	前攻	40	後攻	30	速度	5		
3 燃え立つ剣 キングアーサー	属性	水	種族	英雄	HP	220	必殺技	**聖剣エクスカリバー**:発動ターンのみ、このユニットの攻撃力を2倍にし、クリティカルコアが増加。必要AP5
	前攻	30	後攻	30	速度	4		
4 海王子 トリトン	属性	水	種族	神族	HP	210	必殺技	**受け継がれる海**:発動ターンのみ、場の水属性ユニットの数に応じて、クリティカルコアが増加。必要AP4
	前攻	30	後攻	30	速度	6		
SPカード	5 **獣王の槍**：ゲーム終了まで、自分のユニットの合計攻撃力が増加。必要SPチャージ2							
スキル	**暴流の牙**:ゲーム終了まで、自分の水属性ユニットの前衛攻撃力が増加 **暴流の爪**:ゲーム終了まで、自分の水属性ユニットの後衛攻撃力が増加							

10/18～10/25 ゲストとしてハルが登場！



アテナに天照大神と、貴重なSR（スーパーレア）がツートップを飾る美少女デッキ。進化合成による強力なカードぞろいのガチ構築！



ユニットカード（※3）								
1 アテナ	属性	火	種族	神族	HP	210	必殺技	**女神の超力**:発動ターンのみ、このユニットの攻撃力がランダムで増加。必要AP3
	前攻	40	後攻	30	速度	5		
2 太陽神 天照大神	属性	火	種族	神族	HP	230	必殺技	**太陽の煌き**:自分のユニットがクリティカルを出した次のターンの間、このユニットの攻撃力とクリティカルコアが増加。必要APゼロ
	前攻	30	後攻	30	速度	7		
3 晴天に舞う アフロディーテ	属性	火	種族	神族	HP	230	必殺技	**空の神託**:発動ターンのみ、このユニットの攻撃力と、このユニット以外の自分の「英雄」「神族」「聖獣」の攻撃力が増加。必要AP2
	前攻	40	後攻	10	速度	5		
4 聖女 ジャンヌダルク	属性	水	種族	英雄	HP	220	必殺技	**天への導き**:発動後の次のターンから3ターンの間、相手の速度が減少。必要AP3
	前攻	20	後攻	30	速度	6		
SPカード	5 **絶倒の剣**：発動ターンのみ、自分の前衛・後衛ユニットの攻撃力が増加。必要SPチャージ4							
スキル	**火炎の牙**:ゲーム終了まで、自分の火属性ユニットの前衛攻撃力が増加 **火炎の爪**:ゲーム終了まで、自分の火属性ユニットの後衛攻撃力が増加							



Interview いよいよ動き始めたメインストーリーを中心に清水プロデューサーに今後の展開を直撃！

――違法データを使う敵の存在など、佳境に入ってきたストーリーの見どころについて教えてください。

清水　かなり配信が進んできて、現状はストーリー全体を通してのキーワードとなる最強のプレイヤー「ファントム」や、『period zero』のβ版にあたる「ギアズサマナー」の存在などが明らかになってきました。今後はこれらについて、より深く語られるとともに、それらを知る過程でリアル世界へも影響が出るなど、物語が一気に動いていきます。

――ストーリー中には多数の選択肢がありますが、これらは何に影響するのでしょうか。

清水　実は、ライバル達には友好度という隠しパラメータが存在していて、特定の選択肢やプレイヤーのスタンスによって増減します。まだ詳しくは言えませんが、お気に入りのキャラクターとの接し方は慎重に選択するほうがいいですね。

――開発スタッフのお気に入りのキャラクターは？

清水　女性キャラクターでは、やっぱりranramですね。妖精をデッキに入れていないのに、妖精を強化するスキル「幻影の刻印」をつけちゃうとか、ちょっとかわいそうなところが人気です（笑）。男性キャラクターではh2の人気が高いです。彼のコスチュームは独創的なので、アバター用の着せ替えアイテムとしていつか出したいと思っています。

――キャラクター人気も高い作品ですが、デザインはどのような流れで進めていったのでしょうか。

清水　キャラクターのデザインは『ゴッドイーター』や『閃光の輪舞』でおなじみの曽我部修司さんの協力で、今の形ができています。曽我部さんのデザインはどれも素晴らしく、リテイクもなく順調に進行しました。ちなみにcherubにはちょっとした裏話がありまして、開発当初はキャラクターイラストを入れない予定だったんです。かなり急にイラスト化が決まったので、急いでデザインをお願いしました。曽我部さんによると、「名前の通り智天使をモチーフに考えました。そしてもう1つ、タイトルロゴにもある数字のゼロが丁度円形を分割したような形なので、卵の殻を割るイメージにつながって、あのデザインに落ち着いたんです」とのことです。

――最後に、ユーザーの反響や、今後予定しているバージョンアップに関する情報を教えてください。

清水　最近実装したトレードは評判がよくて、多くの方から「目当てのカードを集めやすくなって嬉しい」という声をいただいています。また、期間限定イベントはいつも多くの方々が参加してくださるので嬉しいですね。今後はトーナメントや3rdエキスパンション、新システムのスコアボーナス（詳細はまだ秘密です）の実装を考えています。トーナメントは10月には開催できるかと……がんばります！　3rdエキスパンションの新カードは、今までにない特殊な能力が追加されるほか、進化合成（特定のカードを合成して、別のカードを作るシステム）のパターンも増えるので、ぜひご期待ください。



人気マスコットのcherub

ゲーム中のナビゲーターであり、マスコットキャラとして人気のcherub。頭にかぶった卵の殻がユニークだ。

ケータイゲーマー・オヌ（♂）が選ぶ

今月イチオシの100股！

目移りOK！　目指せ、100人彼女!!

友達、同級生、偶然の出会いなどなど、次から次と登場する女の子すべてが「彼女候補」というユニークな恋愛ゲーム。年下から大人まで、彼女候補の数はなんと100人＋α！　しかも、この数を同時攻略することもできて、最終的には100人以上の彼女を作れるという、ある意味、とんでもないコンセプトのソーシャルゲームとなっている。水野叶が電撃の読者にアイテムを手渡すキャンペーンを実施中（※4）。



▲実時間で回復するガッツ（体力）を消費して、女の子を攻略！

ひゃくカノ

i EZweb Y! Keitai

●KONAMI（モバゲータウンで配信）　●SLG

iモード	●配信中	●無料
EZWeb	●配信中	●無料
Yahoo!ケータイ	●配信中	●無料

サイトアクセス用　プレゼント用

史上最大のモテ期が到来!? 美少女が僕の前で順番待ちに♥

「100人同時攻略が可能な恋愛ゲーム」と聞くと、多くの方が「アホかw」と愛あるツッコミをすることでしょう。でも、インパクトはバツグンですよね。さっそくゲームを始めると、主人公の設定は高校2年生。ちょっと地味な性格の主人公は、幼なじみの水野叶から「もっと積極的になったら？」と勧められるわけですが、ここから壮絶なるモテ期が始まります。それはもう、伝説とかサーガとか呼ばれるレベルのモテ期です。街を歩けばショップ店員との出会いがあり、学校では上級生から下級生まで声をかけてくる感じ。もちろん、OLや先生みたいな大人の女性とのロマンスもバッチリ♥　とにかく女の子との出会いの連鎖が続きまくって、次から次と新たな恋愛を楽しめちゃうわけですね。最初はおっかなびっくりと遊んでいた草食系の僕も、気がつけば立派な肉食系に♪　ちなみに彼女候補は、遊び方に応じて登場順番ががらりと変わり、なかには隠しキャラもいるそうです。「女の子を同時攻略」と聞くと不純な感じもしますが、キャラごとのエピソードは純愛系なので、普通の恋愛ゲームとしても楽しめます。イロモノっぽく見えるけど、実はマジメなゲームなんです、たぶん^^;


水野 叶（みずの かなえ）
僕のモテサーガのきっかけを作ったお方。幼なじみで同級生、ステキですよね♪


初森 由妃（はつもり ゆうひ）
不器用だけど、いつもマジメなコンビニ店員。ついつい助けてあげたくなります！


橘 日織（たちばな ひおり）
僕がモテていると聞いて、声をかけてきた同級生。なぜかやたらと積極的だけど……!?

『period zero』のバトルの流れ

①前衛と後衛のカードセットとSPカードの発動選択。②SPカード発動。③前衛・後衛の速度の合計値をベースに先行・後攻を判定。先行をとるとクリティカルコア＋2。④必殺技発動。⑤属性ボーナス判定。⑥通常攻撃＆クリティカル判定。⑦ターン終了後、攻撃参加ユニットのAP＋1、待機ユニットのAP＋2、プレイヤーのSPチャージ＋1。⑧バトルが終了するとスコア（ランキングに影響）が判定。有料対戦時はカード1枚と経験値入手（勝利時＋20、敗北時＋10）。

※3：ユニットカードのデータ内の「前攻」は前衛攻撃力の略で、前衛にセットした際の攻撃力を表す。「後攻」は後衛攻撃力の略で、後衛にセットした際の攻撃力を表す。　※4：本キャンペーンは『ひゃくカノ』に入会済みのユーザーを対象とするもので、本誌、もしくは電撃オンラインに掲載予定のプレゼント用QRコードからアクセスすることでアイテムを入手できます。未入会の方は、サイトアクセス用QRコードからアクセスして、モバゲータウン、および『ひゃくカノ』への入会を終えてから、プレゼント用QRコードにアクセスしてください。■実施期間：2010年9月24日～10月14日予定　■アイテム内容：「焼きそばパン（ガッツ回復用アイテム。ヒロインの水野叶が、ふところで温めて、手渡ししてくれる）」



XBLAの進化に驚きの一言

めざせ！ 実績厨！ Xbox 360

39336/133980（170ゲーム）

去年の夏の『Shadow Complex』『Trials HD』には驚かされましたが、今年の夏のXBLAもイイ！　なかでも中毒性の高いオンラインプレイが楽しめる作品を紹介！

Xbox 360を愛する者



megane

ついに我が家のXbox 360の電源が外されてしまいました。外したのは自分ですが。しかし、Kinectが発売された暁には、我が家にXbox 360が返り咲く予定です！

『悪魔城ドラキュラHoD』の中毒度がハンパない件について

スリルと強い武具を求めて今日も悪魔城へと向かう……

前回の『LIMBO』に続き、今回も2010年夏に配信されたXbox LIVE アーケード（XBLA）タイトルを紹介します。今回ご紹介するのはKONAMIより配信された『悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair』です。本作はすでに配信されている『悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲』と同様の迷宮探索型アクションですが、大きく違うのは最大6人で協力しながら攻略できることなんです。

プレイヤーが使える主人公は以下の5人です。魔物を倒して、その魂（ソウル）を手に入れることで各種スキルが使えるようになる「来須蒼真」。ドラキュラの息子であり剣と魔法で戦う「アルカード」。聖なる鞭“ヴァンパイアキラー”を操り、武器を使っていくことでスキルが上がっていく「ジョナサン・モリス」。敵が使う魔法をシールドで吸収し、自分のものとしていく「シャーロット・オーリン」。敵からグリフを吸収することでさまざまな魔法や武術が使えるようになる「シャノア」。この5人から選択して、悪魔城を攻略していくことになります。

オンラインを介して協力プレイができるということもあって、シングルプレイ時の難易度は高め。僕の場合、ステージ1をシングルプレイでクリアしたのですが、クリアをするまでに5時間もかかってしまいました。

本作の真髄はマルチプレイにあり！助けてもらってガンガン進め！

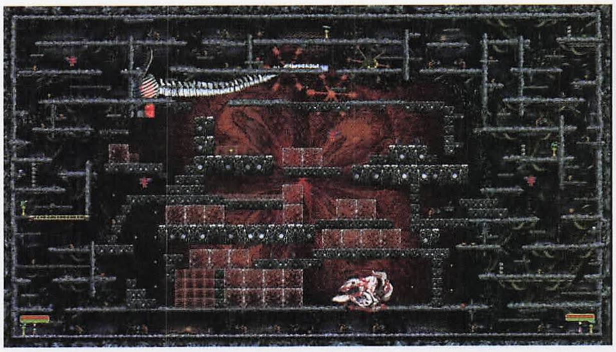
シングルプレイがあまりにもキツかったので、次はマルチプレイに飛び込んでみることにしました。はじめてのマルチプレイではアメリカ、カナダ、オランダなど多国籍な方々と一緒にまわることに。なお、マルチでは一番クリアしていない人を基準にステージが選ばれるようで、当然ながら僕が行きたいステージばかり。まるで僕のためにみんなが集まってくれているような感じでした。やや申し訳ない気持ちになりながらプレイしていましたが、みんなあまり気にせず、思い思いのプレイをしているようでしたね。なかには、真っ先にボスに向かう人もいたので、1ステージだいたい3分前後で終わってしまうような状況でした。そんなこんなで最終ステージであるステージ6も難なくクリアし、マルチプレイ開始15分でノーマル難易度をクリア。結局、ドラキュラの姿は見られなかったんですけどね！　しかし、ノーマルはほんの序章で、これからが本当の戦いだったのです。

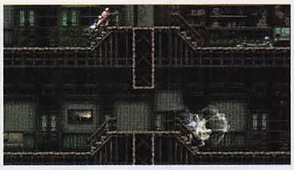
ハードが選べるようになったらこのゲームの本番だ

ノーマルをクリアすると、ステージ選択時に難易度ハードが選べるようになります。ノーマルをクリアしたことだし、それまでに手に入った武器を使えばステージ1くらいはシングルプレイでもクリアできるだろう、なんて思っていたのですが……考えが甘かったようです。ノーマルではほとんどダメージを受けないくらい弱いコウモリが、ハードでは40近いダメージをこちらに与えてくるのです。こっちの体力は300ちょっとしかないのに！ちなみに本作は経験値による成長システムなどはないので、武具にHP＋などのボーナスがついていなければ、パラメータはそのままです。敵の攻撃に対抗するには防具を強くするしかありません。そして防具を強くするにはマルチプレイで先に進むのが一番なのです。誤解を恐れずにいうと、本作は1人で遊ぶものではない、と僕は思います。というか、そのほうが確実に楽しいんです。各ステージに置いてある宝箱は誰かが開ければ全員が手に入るシステムなので、気兼ねすることなく開けられますし、1人でやるよりも何倍も楽です。

ハードのドラキュラを倒しまくるのが『HoD』流!?

ハードでプレイをする利点はほかにもあります。ステージ内の宝箱や敵が落とすアイテムがガラリと変わるんです。ステージ1の宝箱ですら、ノーマルではお目にかかれなかったようなアイテムが手に入ることがあります。そのなかでも変化が大きいのは、ボスの落とすアイテムです。特に人気が高いのがハードのドラキュラが落とす、蒼真＆アルカード用武器の「ヴァルマンウェ」と「ウィングブーツ」。ヴァルマンウェは攻撃モーションがなく、歩きながら一振りで4回攻撃が行えるという、まさしくリーサルウェポンといえる武器です。『月下の夜想曲』でもバランスブレイカーとして有名な武器でした。ウィングブーツは移動速度が1.5倍になります。しかし、かなり出にくく、なかにはドラキュラを100回以上倒しても出ない、なんて人もいるようです。使っている人はたくさんいるんですが、みんなどれだけやってんだ（笑）。もちろんアイテムだけじゃなく、ジョナサンのスキル上げやシャーロットの魔法吸収なども本作にハマる要因の1つ。特にジョナサンを極めるとヴァルマンウェの比ではない攻撃力となるので、スキル上げも一興かと。





▲みんなの憧れの武器「ヴァルマンウェ」。衝撃波を出しつつ歩き回る姿はまさに鬼神のごとし。これを手に入れるために、みんなハードのドラキュラへと足を運ぶ。

◀ステージ全景。右下と左下にいるのがプレイヤーキャラ。みんなで協力して進むもよし、誰が一番最初にボスを倒すかを競うのもよし。そこには広大な遊び場がある。

傑作揃いの2010夏のXBLAに注目！

マジでハズレなしでした！

今回紹介している『悪魔城ドラキュラ HoD』のほかに、今年の夏（7月21日～8月19日）に配信された4本のXBLAタイトルは、「夏のイチ押し！ Summer of Arcade 2010」キャンペーンの対象タイトルとして配信されたものでした。これは、3本購入すると400MSPが、5本購入する1200MSPがもらえるという、とてもお得感の高いキャンペーンでしたが、そんなことは関係なく、配信されたタイトルはすべて名作といってもいいものでした。今年の夏は、近年まれに見るXBLAの豊作の年だったと僕は思っています。というわけで、キャンペーンは終わってしまいましたが、ここでは各XBLAタイトルの見どころを紹介していきます。

①LIMBO

●マイクロソフト　●1200MSP



◀1つのミスが死につながる一発死ゲー。無理に思えても必ず乗り越える手立てはある。試行錯誤せよ！

②Hydro Thunder Hurricane

●マイクロソフト　●1200MSP



◀疾走感がたまらないボートRCG。アイテムを手に入れて妨害し、相手よりも早くゴールへと飛び込もう。

③Monday Night Combat

●マイクロソフト　●1200MSP



◀軽い見た目とは裏腹に、戦略性の高いオンライン対戦が楽しめる。各キャラクターの特性を生かして戦え。

④ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト

●スクウェア・エニックス　●1200MSP



◀戦士トテックとともに遺跡を隅々まで探索しよう。オンライン協力プレイ機能は9月中に追加予定だ。

9月以降でオススメのXBLAタイトルは？

9月のXBLAは東京ゲームショウが開催されたこともあって、中旬から下旬にかけてタイトルが集中している。まずは15日に配信された2タイトル『SPACE INVADER INFINITY GENE』と『KOF SKY STAGE』。そして、9月12日現在で配信審査待ちの状態となっている『ぐわんげ』も気になるところ。なお、ケイブ浅田氏が書くブログ「開発日誌」(http://cave-game.cocolog-nifty.com/）にて、新規タイトルの予定も明らかになった。正式発表に期待したい。

Xbox LIVE アーケード新作・名作ラインナップ

SPACE INVADERS INFINITY GENE

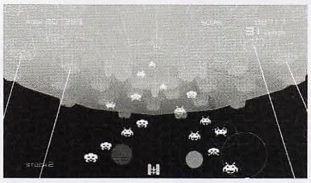
●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：タイトー ●STG
●配信中（9月15日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用

プレイヤーも侵略者も進化して戦え！

テーブル型の筐体、名古屋撃ち……日本中でブームを呼んだあの『スペースインベーダー』の最新作が登場。プレイ開始時はドット絵で描かれた昔ながらの画面固定スタイルだが、スコアを稼いでいくことでグラフィックやサウンド、自機の武器が強化されていく。さらに自機の移動方向も横移動のみから8方向に移行し、敵のスピードや弾の数も激化。最終的には3Dシューティングへと進化していく。また、通常のゲームモードのほかに、読み込んだBGMに合わせてステージが生成されるミュージックモード、プレイするたびにステージ構成が変わるチャレンジモードも搭載している。



▶少しずつインベーダーの攻撃が激しくなり、画面も変化していく。



◀3Dで描かれた超巨大UFOも登場！ まだまだ進化は止まらないッ！

Ancients of Ooga

●発売元：マイクロソフト／開発元：J.Kenworthy Entertainment ●ACT
●配信中（6月30日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン最大2人）

先祖の霊で部族の危機を救え!!

太古の昔、オーガと呼ばれるこの地には、オーガニと呼ばれる部族が毎日を楽しく過ごしていた。そこに突如、極悪非道な部族ブーリがやってきてオーガニ達を虐待し始める。まともに戦いは勝ち目のない相手に、オーガニ達は偉大なる霊の力を借りて戦いを挑んでいく……。本作はコミカルなオーガニ達に先祖の霊を憑依させながらステージの謎を解いていくACT。道を阻む扉があれば霊となってすり抜けて、中からスイッチを入れて扉を開けるなど、アクションだけでなく、パズル性も高い作品となっている。Xbox LIVEを介したオンライン協力プレイも可能だ。



◀扉があって通れない場合は、扉の先にいるオーガニに取り憑いて、スイッチを入れて扉を開けよう。



▲先祖の霊は技も授けてくれる。これは一部のブロックを破壊する技だ。

Space Ark

●発売元：マイクロソフト／開発元：Strawdog Studios ●PZG
●配信中（6月16日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人

宇宙飛行士が飛んで跳ねて惑星を開拓!?

本作はトラやシマウマ、ペンギンなどの宇宙飛行士（？）をトランポリンで弾ませて、ステージ上に置いてあるブロックを取っていくPZG。すべて取れば惑星が開拓されるという、とても単純なルールだが、ブロックを取るときの音がリズミカルで、音楽ゲームをやってるように心地よい。さらに、1回のジャンプで連続してブロックを取得するとスコアボーナスがプラスされるなど、スコアアタックがかなりアツイ。



▲トランポリンで跳ね返したあとの宇宙飛行士は少しだけ軌道を変えることができる。

▼連続でブロックを取って課題をクリアすれば、レベルアップしてスコアがさらに増える！



BUBBLE BOBBLE Neo!

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：TAITO ●ACT
●配信中（2009年8月5日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～4人

最大4人で新しいバブルボブルを楽しもう！

1986年にアーケードで人気を博した名作『バブルボブル』の最新作がXBLAで発売。本作は泡はきドラゴンのバブルンとボブルンを操作して、彼らが吐き出すバブルで敵を倒してステージクリアを目指すACT。当時でもボリューム満点だった100ステージを再現したクラシックモードに加えて、斜めに泡を吐き出せる斜面をステージ内に新たに追加し、さらに最大4人によるオフライン協力プレイが可能なアレンジモードを搭載している。また、最大4人のオフライン対戦プレイができるバーサスモードも搭載。そのほかネットランキングでハイスコアやクリアタイムなどを競い合うこともできる。



▶グラフィックはすべて3Dで描き起こされているが、懐かしさも残る。



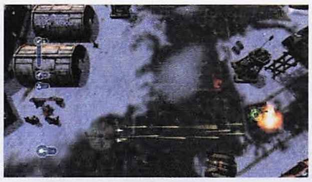
◀ステージ内に新たに斜面を導入。バブルを斜めに吐くことができる。

Assault Heroes 2

●Sierra Online ●STG
●配信中（2008年5月14日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン最大2人）

どこか懐かしいシステムのA・STG

見下ろし型のSTGとして好評だった前作『Assault Heroes』の続編となる本作。ミニガンや火炎放射器など、強力な4種類の武器を搭載したジープに乗り、前作よりさらにパワーアップした敵を倒していこう。左スティックで自機の移動を行い、右スティックで弾を撃つ方向を指定できる。また、使用武器はLボタンとRボタンで切り替えられる。さらに、使用回数が限られている手榴弾や核といった強力な特殊攻撃を装備。これらも使いこなしてピンチを切り抜けよう。エリアによっては、ジープからさらに強力なヘリコプターに乗り換えて戦ったり、ジープを降りて生身で戦うこともある。



▶用意されている乗り物はヘリコプターからジープまでさまざま。



◀ジープは小回りが効くので、敵が少ない場合に有効な乗り物だ。

メテオスウォーズ

●キューエンタテインメント ●PZG
●配信中（2008年12月10日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン最大2人）

打ち上げる落ちモノパズルゲーム！

落ちモノPZGの常識を超えた快作『メテオス』が、『メテオスウォーズ』となってパワーアップ。本作は自分の惑星に降ってくる隕石ブロックを、縦か横に3つ揃えて逆に打ち上げて、敵の星に攻撃するPZG。点火するブロックの上にブロックを多く積んでしまうと惑星の外まで飛ばず、再び自分の惑星に落下してしまう。落とさないためには、その下のブロックをさらに点火させて勢いをつけて飛ばそう。



▲わざとブロックを多く積み上げ、一気に打ち上げて逆転を狙うなんてテクニックも。

▼オンライン対戦に対応。自分の惑星の生き残りをかけて世界中の相手と戦おう!!



新型Xbox 360がHDDなしモデルでも発売

9月9日、新型Xbox 360の新たなラインナップとして、HDDを省いた本体のみのモデル「Xbox 360 4GB」が発売されました。従来のアーケードと同コンセプトのモデルで、内蔵メモリとして4GBを搭載。価格は￥19,800（税込）です。同日に新型Xbox 360用の250 HDDも￥15,540（税込）で発売されました。当然ながら旧型Xbox 360のHDDは利用できません。転送ケーブルを利用して旧型用HDDを外付けHDDとして利用できるようになったら便利なんですが……。



PS3&PSPのWebサービス「PlayStation® Network」を極める!

原稿料はウォレットで

PS3&PSP編

今回はさまざまなタイプが出てきたPlayStation® Store（以下、PSストア）のダウンロード販売タイトルをテーマにお届け。名作揃いですよ！

家電もすべてソニー製



新作が多い月はクレジットカードの請求が、少ない月は少ない月でゲームアーカイブスを買いすぎてウォレット（＝クレジットカード）の支払いが怖い昨今です。

PSストアがあればもう十分!?　最近のダウンロード販売タイトル事情

いずれ“積みゲー”はなくなる!? 充実のダウンロード販売タイトル

3月の発売予定から延期となっていた『グランツーリスモ5』が、ついに11月3日に発売決定！　さらにPS3『リトルビッグプラネット 2』が11月18日に、PSP『モンスターハンターポータブル 3rd』が12月1日に発売されるなど、今年の年末商戦のPS3&PSPのソフトの充実ぶりは驚くものがありますね！　また、PS3に新たな遊び方を提供する「PlayStation Move」と、その関連タイトルも10月21日に発売される予定なので、この調子だと僕のお小遣いが足りなくなってしまうかも!?　そのうえ、ユーザーを誘惑する要素がPS3&PSPにはまだまだ存在します。物理的に残るものがないぶんパッケージタイトルと比べると地味ですが、より手軽で遊びやすいダウンロード販売タイトルが、ここにきてスゴいラインナップになってきていると思います。そこで、パッケージタイトルはほかのページの紹介記事でチェックしてもらうとして、PSストアで配信中のダウンロード販売タイトルの最新事情をまとめてみようと思います。

じっくり遊べる名作が多数配信中!



◀最近になって一気に増えつつあるダウンロード専売タイトル。名作揃いなので、見逃すのはもったいない!!

PS3などのHD機（ハイビジョン映像の出力に対応した高性能ゲーム機）のソフトは、映像のクオリティが高かったり、ボリュームが多かったりするぶん、制作にお金がかかることが多いようです。PS3と比べると、いくらか小規模で済むことが多いPSPでも、それほど事情は変わらないといえるでしょう。かといって、90年代のようにソフトがバカ売れしてくれるわけではない昨今、売り上げが読みにくい新規タイトルやアイデア勝負のゲームは、なかなかリリースしにくいというのが現状です。そこで注目を集めているのが、PSストアでのダウンロード販売タイトル。パッケージに縛られず、内容やボリュームに合わせた価格設定ができるため、じつに多彩なタイトルが出揃い始めています。SCEからは『ハスラーキング』や『ゴミ箱 -GOMIBAKO-』『ぽっちゃり☆プリンセス』、そして『Flowery（フラアリー）』など、幅広いジャンルの作品が配信中です。また、特に力を入れているのがスクウェア・エニックスで、名作STGを現代に復活させた『テグザーNEO』や『SPACE INVADERS INFINITY GENE』『レイストームHD』をはじめ、『FF』の世界観でタワーディフェンスが楽しめる『CRYSTAL DEFENDERS』、海外で人気を博した横スクロールA・RPG『トライン ザ ロストレリック』など、クオリティの高いタイトルがめじろ押しです。幅広いジャンルをカバーするキュー・ゲームスの『PixelJunk』シリーズなども隠れた名作ですね。個人的には『いっき おんらいん』や『みんなでスペランカー』、『AFTER BURNER CLIMAX』『ロックマン10 宇宙からの脅威!!』『Wizardry 囚われし魂の迷宮』など、往年の名作ゲームのリメイク作や続編が多いのも嬉しいポイントです。手軽にハイクオリティなゲームを楽しみたいときは、ぜひこれらのダウンロード販売タイトルを試してみてはいかがでしょうか？

PS3&PSP用タイトルと並ぶPSストアの柱が、PSおよびPCエンジンの名作ソフトを低価格で購入できるゲームアーカイブス（PCエンジンアーカイブス）です。PS3の発売と同時にスタートしたこのサービスのタイトル数は、2010年9月現在で合計500タイトルを突破し、現在も週単位で新作が配信中です。ラインナップを見てみると、PS時代を代表する名作・話題作ばかり！結局昔のゲームじゃん、ソフトがあればPS3でも動くし……などというなかれ。PSの全盛期は今から10年くらい前ですし、プレミア化によってゲームショップでも入手困難なタイトルが山ほど存在するのです。そんなタイトルもゲームアーカイブスとして配信されれば、いつでも安価に遊べるようになるわけです。文化的にも貴重なゲーム作品を恒久的に遊べるようにするためにも、対応タイトルをガンガン増やしてほしいところ。現在はPSとPCエンジンだけですが、将来的にはセガサターンやドリームキャスト、そして早くも入手困難な作品が増えつつあるPS2タイトルも出してほしいですね。ちなみにドリームキャストについては、価格や販売形態（ゲームアーカイブスかどうか）は未発表ですが、セガの『ソニックアドベンチャー』と『クレイジータクシー』が近日中（2010年秋）にダウンロード配信されることを発表済みです。ということは、この2タイトル以外の配信にも期待できそうですね。

ここまでお届けしてきたダウンロード販売タイトルは、PlayStation Network（PSN）のアカウントさえあれば、PSストアで24時間、好きなタイミングで購入できるのが最大の魅力です。いうなれば、自分の部屋に設置された自動販売機に、新しいソフトがどんどん補充されている状態ですね。遊びたくなったら好きなときに自動販売機にお金を入れて遊べばいいわけです。パッケージソフトのように、買っておかないと売り切れてしまう、といった悩みとは無縁なので、私のように浅く広く、そして収集したがるタイプの人間には嬉しいサービスといえるでしょう。また、PSP限定ですが、パッケージ作品のダウンロード版も最近になって一気に対応タイトルが増えてきたので、極端な話、ブロードバンド環境とウォレットさえあれば遊ぶゲームには困らない状況だったりします。ゲームショップでパッケージを手に取って吟味するのもいいですが、たまにはPSストアでダウンロード販売タイトルを探してみるのもオススメですよ！

ゲームアーカイブスもいよいよ充実



◀PS&PCエンジンで計500タイトルを突破し、もはや“ゲーム博物館”となりつつあるゲームアーカイブス。

個人的にDL必須のゲームアーカイブス（PCエンジン編）

個人的にオススメなタイトルを紹介するこのコーナー。今回は、充実してきたPCエンジンアーカイブスのタイトルをピックアップ!!

1 大魔界村

●ハドソン ●配信中（8月18日配信）●¥600（税込）

カプコン名作ACTのPCエンジン版。アーケード版をほぼ忠実に再現しており、当時としては画期的でした。遊び（死に）まくったなぁ……。





▲▶昔はよくこれをクリアできたなぁ……と、感動できるほどの難しさ!

2 出たな!!ツインビー

●ハドソン ●配信中（6月16日）●¥600（税込）

人気STGシリーズの第5弾で、アーケード版をかなり忠実に移植した1本。敵を倒しながらパワーベルの色を管理するのが苦手で、当時クリアできなかったので、現在リベンジ中。余談ですがパイロットのライト&パステルは本作で初登場です。



▶ゲーム性はもちろん、パステル調のグラフィックやコミカルな世界観で人気を集めた作品。

3 ゲート オブ サンダー

●ハドソン ●2010年3月17日 ●¥800（税込）

ハードなSF世界を舞台にしたSTG。ド派手な演出とハードロック調のBGMが特徴で、PCエンジン作品のなかでも屈指の名作だと思います。世界観が大きく変わったが続編にあたる『ウィンズ オブ サンダー』も配信中なので、こちらもぜひ。



▶状況に応じて3つの武器を使い分け、敵を倒していく。オプションの使い方がカギ！

月額料金を支払う「週トロ」も見逃せないDL販売タイトル!

通常のダウンロードコンテンツと比べるとやや特殊ですが、PS3/PSPで配信されている『週刊トロ・ステーション』も、PSストアを代表するコンテンツの1つ。おなじみトロ&クロが、ゲームのおもしろ情報を毎週配信してくれるソフトで、基本的なサービスは無料で提供されています。そのうえで「プラチニャ会員」となって月額料金（両機種対応¥800、PSPのみなら¥500）を支払えば、過去記事の視聴などのサービスを受けられます。

PlayStation NetWork(PS3) 新作・名作ラインナップ

PSN(PS3) ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト

●スクウェア・エニックス ●A・AVG
●9月28日配信予定 ●¥1,500(税込) ●1～2人(オンライン最大2人)

「トゥームレイダー」の世界で古代の謎に迫る

女性探検家ララ・クロフトの冒険を描く「トゥームレイダー」の世界観をそのままに、遺跡をクォータービューで再現した本作。冒険の舞台となるのは、アステカ神話が根づくユカタンの地。そこは、かつて暗黒神ショロトルと光の守護神トテックとの壮絶な戦いが繰り広げられた場所だった。本作は現代によみがえったショロトルの野望を阻止すべく、同じく復活したトテックとタッグを組んで、さまざまな謎を解いていくのが目的となる。銃火器や爆弾の扱いを得意とするララと、大きな槍と盾で戦う古代の戦士トテック。異なる特性を持つ2人を使いこなしてストーリーを進めていこう。


▶次から次へと待ち構える仕掛けと、迫力たっぷりな演出が見どころ。


◀槍や盾は武具としてだけではなく、ときには便利な道具としても使える。

PSN(PS3) アストロトリッパー

●スパイク ●STG
●配信中(8月19日配信) ●¥500(税込) ●1人用

戦況に応じて自在に武器を操れ! 1コイン価格の本格STG

全14ステージのシングルプレイヤーモードと、4ステージからなるチャレンジモードの2つで構成された横スクロールSTG。自機は威力重視の「ブルーパワーショット」と、広範囲をカバーする「レッドスプレッドショット」を搭載。この2つの武器をどう使っていくかが、ステージを進めていくポイントになる。ステージ中でプレイヤーを待ち受けているのは、戦車やヘリといったマシン系の敵から、ヘビのような宇宙生物までさまざま。敵が落とすアイテムをうまく利用して、武器をパワーアップさせながら挑もう。ちなみに、高難易度モードではステージの端から落ちても1機を失うなど、なかなかのストイックさを誇る。



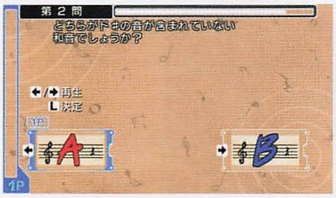

▲◀障害物を避けつつ進んでいくタイプの横スクロールSTG。左右どちらにも進める。

PSN(PSP) 音色の品格

●SCE ●ETC
●配信中(8月11日配信) ●¥300(税込) ●1～2人

本物の音を聞き分けろ! 新感覚の音ゲー!!

『音色の品格』はその名が示すとおり、音楽に対する知識を品格として試すクイズゲーム。楽器やリズム、コードといった基本的な問題はもちろん、なかには動物の鳴き声を聞き分けるという異色の問題も。ゲームモードは、1人でストイックに自分の耳を試す検定モードと、2人で競い合う対戦モードの2つを用意。対戦時はイヤホンをすれば相手の音が聞こえなくなるので、お互いにフェアな対戦が可能だ。



▲和音を聞いてそのコードに含まれる音を聞き分けるなど、なかなかの難問を取り揃えている。

音楽センスでシビアな格付け!? 大人の品格を身につけよう



ゲームアーカイブス チョコボの不思議なダンジョン

●スクウェア・エニックス ●RPG
●配信中(8月25日配信) ●¥600(税込) ●1人用

チョコボが縦横無尽にダンジョンを駆け回る!!

『FF』シリーズの愛すべきマスコット、チョコボを操作してダンジョンを冒険する『チョコボの不思議なダンジョン』が、ゲームアーカイブスで登場。本作はダンジョンを探検してアイテムを収集し、装備品を強化しつつ、さらに奥へと潜っていくのが目的となる。『FF』シリーズならではのATBや召喚魔法、属性といったシステムも魅力的。





◀魔法陣は赤と青の2つが存在し、踏むとさまざまな効果が得られる。

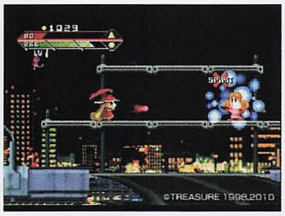
ゲームアーカイブス シルエットミラージュ ～リプログラムドホープ～

●ハムスター ●ACT
●配信中(8月25日配信) ●¥600(税込) ●1人用

崩壊しつつある世界をめぐる、記憶をなくした少女の戦い

この世に存在する生き物がみな「シルエット」と「ミラージュ」という2つの属性に分けられた世界が舞台のACT。職人集団トレジャーが制作した作品らしく、異なる属性の攻撃を受けると体力が減少し、同属性の攻撃を受けると攻撃力が減少するという独創的なゲームシステムが特徴。シルエットとミラージュの両属性を持つ主人公・シャイナは、画面上での向きによって属性が変化する。左向きでは青色のシルエット、右向きでは赤色のミラージュとなるので、敵の種類に合った戦略が必要だ。


▶各ステージには中ボスとステージボスが登場。ドットで描かれた細やかな動きに注目。



▶同属性で攻撃し続ければ、敵を無力化することも可能。

ゲームアーカイブス 真・女神転生II

●アトラス ●RPG
●配信中(8月11日配信) ●¥1,000(税込) ●1人用

管理された未来で紡ぐLAW(秩序)とCHAOS(混沌)の物語


▶登場する悪魔は従来シリーズと同様に、邪神や魔獣、妖鬼などさまざま。姿形もそれぞれ特徴的だ。


◀戦闘時は4つのコマンドを駆使して戦う。交渉で積極的に悪魔を「仲魔」に引きこんでいこう。

7月に配信された『真・女神転生』の続編が早くもゲームアーカイブスに登場。前作から数十年後、かつて「東京」と呼ばれた大都会は、大洪水などによる大変動に見舞われていた。対立する宗教や、新たな秩序の構築によって描かれるダークな世界観は、前作よりさらに魅力を増している。主人公は、仮想現実の戦闘訓練施設の中で悪魔と戦う戦士ホーク。どこか懐かしさを感じさせる近未来世界「センター」の裏にうごめく陰謀とは……。システム面には新たに「魔法承継」システムが導入された。これは悪魔合体の際に、材料にした悪魔が持っている魔法が一定の法則に従って合成後の悪魔に受け継がれるというもの。これによって、より個性のある仲魔を生み出すことができる。

PS Plusの最新スケジュール

PSNの定額制サービス「PlayStation Plus」で、9月15日～10月19日に提供されるコンテンツを紹介します。無制限にプレイできるフリープレイでは『WARHAWK』が、製品版を一定時間プレイできるゲームトライアルでは『Flowery』『Go! Sports Skydiving』『ピヨタマ』の3タイトルが用意されています。『ワイルドアームズ』『俺の料理』『I.Q Intelligent Qube』の3タイトルは、ゲームアーカイブスを20～50%引きで購入できるディスカウントタイトルとなります。



DSiウェアで配信中の興味深いタイトルを紹介!

ふり向けばニンテンドー Wii&DSi

DSiウェアのなかには、タッチペンやボタンさえ使わないで操作できるソフトがあるのを知ってますか？　今回はそんなソフトをいくつか紹介していきましょう。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田

久々に『テトリスDS』のWi-Fi対戦遊んだら、プレイヤーのレベルが底上げされていて、かなり楽しいです。「ネットって生モノなんだな」と改めて痛感。

タッチペンもボタンも触れずにDSiを遊ぼう!?

話題のあの新ハードのプレイ感がDSiでも楽しめる!?

11月20日に発売予定のXbox 360用モーションセンサー「Kinect（キネクト）」は、コントローラを持たず体を動かすだけで操作ができると話題になっていますが、それって「Kinect」だけのものなのかと思ったら大間違い！　実はDSiウェアのなかにも、タッチペンや十字キーを触らずに、もっといえば本体さえも触ることなく、操作ができるソフトがあるんです。今回はどちらかというと変わり種のDSiウェアを紹介していきましょう。

では、なぜ触らずに操作できるのでしょうか。答えは簡単です。それはDSiの内蔵カメラを使っているからです。DSiウェアは「ニンテンドーDSi」と「ニンテンドーDSiLL」の2機種で遊べます。言い換えると「カメラが付いているニンテンドーDS」だけで遊べるソフトといえます。そのため、DSiウェアにはカメラを積極的に使用するような、パッケージのタイトルでは珍しい変わり種のソフトも登場しているってわけですね。では、その操作が実際にどんなものなのか、見ていきましょう！

ゲーム機との目配せで進む不思議なプレイ感！

最初に紹介するのは『立体かくし絵 アッタコレダ』です。本体を傾けると画面のなかのグラフィックが連動して傾き、傾き方しだいでは見えないアングルもしっかりと見えるといった演出のゲームです。幼い頃に「寝転がってテレビを真下からのぞき込むと、テレビの中の視点も下から目線に変化するかも！」なんてことをやったことがあるかと思いますが、その発想をゲームに取り入れたのが、この『立体かくし絵 アッタコレダ』なんですね。ネットでも一時期話題になっていたので、知っている人も多いのではないでしょうか。

では、どうやって傾きを認識しているかというと、どうやらカメラに写る顔とゲーム機の位置関係から計算しているようです。実際、ゲームスタート時に自分の顔の写真を撮る必要があります。このゲームは「どこに隠し絵があるのかな？」とプレイヤーが画面をのぞき込み、一生懸命になって探すゲームですが、実はゲーム機のほうでも「どれだけ傾いているのかな？」という認識で、プレイヤー側を観察し続けているのです。そう考えると、なぜかのぞかれているような妙な気分でプレイできるおもしろいソフトです（自分だけかもしれませんが……）。「立体隠し絵」という、驚きのコンセプトも素晴らしいのですが、「目とカメラを使ってゲーム機とアイコンタクトしながらコントロールする」という状況が、自分にはなんとも照れくさい感じのする素敵なインターフェイスだと思います。この雰囲気作りは、ゲーム性うんぬんを語る以上に、本作の魅力になっているようですね。



本体ではなく自分が動いても認識可能！

◀本体を固定し、自分が移動しても同じように画面が変化します。自分が動くと妙な操作感があって不思議。

カメラが作り出すDSiと自分の不思議な世界

『立体かくし絵 アッタコレダ』が、DSiの内側のカメラを使っているのに対して、外側のカメラを使って遊べるソフトが『かたむく+アクション カタムクション』です。本作はそのタイトルのとおり、傾きを利用して遊べるミニゲーム集で、その傾きをソフトに検知させるのに、本体外側のカメラを利用しています。本作に収録されているミニゲームは全部で4種類。ゲーム中の操作タイプとしては、本体を手に持って傾ける操作だけで遊べるタイプと、傾きの操作とボタンを使用して遊べるタイプの2種類が用意されています。とはいえ、両タイプとも十字ボタンを使った方向の操作はありません。本作のプレイ感覚を表現すれば、ゲーム機を振り回すような操作が必要なため、2004年にゲームボーイアドバンスで発売された『まわるメイドインワリオ』に近いものがあるかと思います。ただ、『まわるメイドインワリオ』の場合は、微妙な傾き操作なども要求されていましたが、この『かたむく+アクション カタムクション』の場合は「上を示せ、下を示せ」といったような、どちらかというとダイナミックな操作が求められるようになっています。そのほか、カメラの認識が非常によく、DSiのカメラを使って遊んでいるという感覚がないままに遊べるのが素晴らしいところです！　なお、本作に収録されている4つのゲームは、どれも非常にシンプルなものです。しかし、カメラを使って傾きを検知するという興味深いチャレンジを行っているゲームであり、ゲームの可能性に妄想をふくらませながら遊ぶことができるゲームばかりです。例えば、恐竜が追いかけてくる『爆走！ディノワールド』は、指示に従って傾きを入力していくだけのシンプルなゲームですが、このシステムを使って『ロードブラスター』（1985年に発売されたアクションゲームで、タイミングよく十字ボタンを入力してゲームを進める）的なシステムをミックスさせて作れば、かなり通好みのゲームができるのではないかと思います。また、カメラに写った画面を背景として利用して遊べるシューティングの『モノノケ探知機』は、AR（拡張現実）とゲーム的なおもしろさを見事に融合させた、かなり未来的な視点のゲームではないかとも感じるのです。この感想は、あくまでも「自分の妄想」というスパイスを振りかけたときの印象ですが、『モノノケ探知機』は、ゲームファンならぜひ遊んでほしい作品ですね。

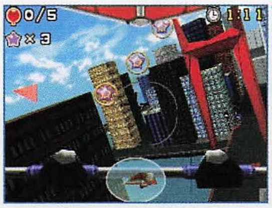


自分の部屋にモノノケが出現！

◀『モノノケ探知機』はカメラの映像を背景に使うため、部屋をモノノケが飛びまわる不思議感が素晴らしい。

DSiウェアでも体感ゲームが遊べちゃう！

最後に紹介する『カメラであそぶ 顔グライダー』は、手さえも使わないでゲームが遊べる、これまた不思議なプレイ感のタイトルです。ゲーム内容としては、カメラに写した顔で傾きを感知させてグライダーを操作するというもの。画面の中央に表示されたカメラに写っている顔の角度をまっすぐにすれば、グライダーが直進していきます。左右に傾けるとそれぞれの方向へゆっくりとターンしていきますし、顔を後ろに引けば上昇、顔を近づけると下降といった感じで操作ができます。とはいえ、操作自体の癖がやや強く、慣れが必要なため、スピード感を楽しむというよりも、フライト感を味わうのが主な楽しみ方ですね。本作を遊んでいて特に興味深いと思ったのは、「カメラを使って操作するゲームは、直感ゲーム的な再現度が高い」という点です。カメラを使って遊ぶ感じは、DSのソフトというよりもWiiのゲームに近く、「何をしたらよいのか頭ではわかっていても、体と操作がうまく連動してくれない！」といったもどかしさと、それを越えたときの気持ちよさが、こういったDSiウェアの楽しさにつながっているのだと思います。なおゲームモードを選べば、手に持って遊ぶこともできますが、グライダーを操作するという「重心移動の感覚」が薄れるため、顔だけで自由に動かす楽しさにはかないません。この重心移動の感覚は、Wii単体ではできないプレイ感であり、「カメラを採用したゲームがどう影響を与えるのか？」という点からも興味深いと思います。



「ゆっくり」と「的確に」が重要！

◀先を見越した、じっくりゆっくりな操作感は、ハンググライダーっぽい雰囲気がとても出ている印象です。

今回は、カメラをコントローラのかわりに使ったソフトを紹介しましたが、DSiウェアには『写真で格闘！フォトファイターX』や『うごいてあそぶボクシング』のような、撮影した写真をゲームに利用する変わり種のソフトもあるので、探してみると楽しいですよ。

ゲーム機を触らないゲームはDSiとほぼ同時に登場していた!?

カメラを使ったゲームはほかにもある!

今回カメラをコントローラの代わりに使うゲームを多数紹介していますが、その元祖ともいえるのは『うつすメイドインワリオ』です。ニンテンドーDSiが発売された2008年末に配信されているので、そういう意味ではカメラを使ったゲームのタイトルの歴史は、DSiウェアの歴史そのものといえるのかもしれませんね。



遊んでいる自分自身も楽しい

◀カメラに写る自分の必死な姿が、また楽しい。カメラを使ったゲームならでは。

Wiiウェアの体験版配信開始！

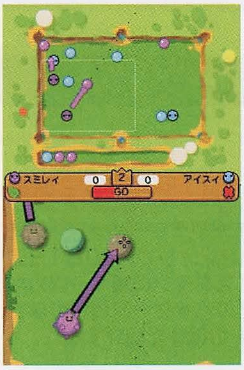
パッケージソフトはもちろんのこと、Wiiウェアだって「買ってみるまでどんな内容かわからない！」ものがほとんど。そんなWiiウェアに、ついに体験版が登場しました！　第１弾は、9月7日に配信されたばかりの『すりぬけアナトウス』。体験版だけにもちろん無料で遊べるので、気になる人はぜひダウンロードを！　また、体験版として配信されるタイトルは定期的に追加される予定です。ただ、予告なく一定期間で配信を停止するものもあり、まめなチェックが必須ですね！

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

DSiウェア プ～ニィと20のあそび場

●ビヨンド・インタラクティブ ●ACT
●配信中（9月15日配信） ●500DSiポイント ●1～2人

プ～ニィ達が人間の遊びをまねてゲーム開始♪



▶72種類いるプ～ニィは、各ゲームに勝利すれば、どんどん仲間にしていくことができる。

遊ぶのが大好きな不思議な生き物・プ～ニィをタッチして、さまざまなミニゲームが楽しめるACT。ミニゲームは3対3で勝負する団体戦形式となっていて、サッカーやホッケー、ピンボールなど全20種類が用意されている。プ～ニィの操作は、とっても簡単。下画面に表示されているプ～ニィをタッチして、おはじきの要領で移動させたい方向にはじけばOK。



2人対戦でさらに楽しく!

◀プ～ニィと20のあそび場では、通信による対戦のほかに、1台のDSiで対戦できるモードが用意されている。

DSiウェア G.Gシリーズ 超ヒーロー皇牙2

●ジェンタープライズ ●ACT
●配信中（8月25日配信） ●200DSiポイント ●1人用

新たなる力を手に入れた、あのヒーローが帰ってきた!

次々に現れる戦闘サイボーグ達を倒していくACT。主人公は通常攻撃とヒーローアタックの2つの攻撃方法を駆使して戦っていく。このヒーローアタックを敵に当てると、主人公のヒーローゲージが溜まっていき、ゲージが最大まで溜まると、すべての技を一定時間パワーアップさせることができる「超変身」が使用可能となる。



▲主人公の前に立ちはだかるサイボーグ達。彼らとの長い戦いが幕を開ける。



◀すべての技をパワーアップさせられる超変身で、一気に敵を片付けろ!

DSiウェア ノックアウトピープルズ ～ちょっと残酷な博覧会～

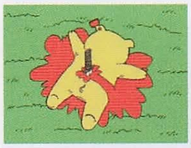
●バーンハウスエフェクト ●AVG
●配信中（7月29日配信） ●500DSiポイント ●1人用

因果応報の世の中、長生きしたいならいいことをしよう

主人公はブタ。このブタは相手に迷惑がかかることばかりをしていて、その結果すぐに死んでしまう。そんな彼の行動を正しい方向へ導いてあげるのが本作の目的だ。シナリオを読み進めていくことでゲームが進行し、ブタの行動の選択肢が表示されたら、正しいものを選択する。もちろん、その選択が間違っていると、ブタは死んでしまう。

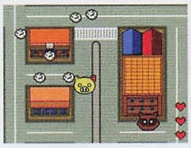


◀ブタの行動としてではなく、プレイヤー自身の行動として振り返ってみるのもおもしろい。



▲自業自得だが、殺されるほど恨まれるなんて……。

▼ゴミを散らかすブタを退治するミニゲームもあり！



DSiウェア ソウルオブダークネス

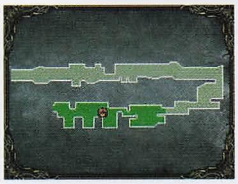
●ゲームロフト ●ACT
●配信中（8月18日配信） ●800DSiポイント ●1人用

奪われた恋人を取り戻し、城に隠された謎を解け!

幼い頃、家族をバンパイアに殺された主人公のケール。悪を滅ぼすことを誓った彼はバンパイアの行方を追跡していたが、その途中でリディアという記憶喪失の女性を助ける。ほどなくして2人は恋に落ちるが、バンパイアであり、リッターと名乗る彼女の兄が、リディアを連れ去ってしまう。そうしてケールは愛する人を救うため、古城へと足を踏み入れていくのだった。本作はモーツァルトなどのクラシック曲をBGMに、大聖堂や墓地といった場所で、ゾンビや悪魔と戦うACT。武器は剣と槍の2種類で、それぞれパワーやコンボなどの4つのスキルを持つ。これらのスキルは、宝箱や敵から入手できる「パープルソウルのかけら」を集めると、攻撃力を上げたり、コンボ数を増やしたりすることができる。



▶フィールドにある秘宝を手に入れれば敵に変身できる。敵の能力を使って進む場所もある。



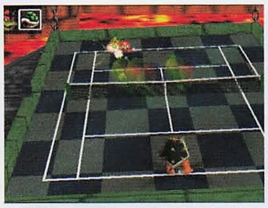
◀歩いてきたフィールドは、DSの下画面にマップとして表示される。目指せ、完全踏破！

バーチャルコンソール マリオテニス64

●任天堂 ●SPG
●配信中（8月31日配信） ●1000Wiiポイント ●1～2人

テニスを舞台にマリオファミリーが激突!!

本作はニンテンドウ64で2000年に発売された、マリオ達がテニスで戦うSPG。登場キャラクターは、ひととおりのプレイがこなせるマリオのようなオールラウンドタイプや、正確なショットが自慢のピーチのようなテクニックタイプ、クッパのような力強いショットを打つパワータイプなど、5種類のタイプに分かれている。Aボタンでトップスピン系、Bボタンでスライススピン系のボールを打つことができ、状況によってロブやスマッシュに自動で切り替わるなど、操作はシンプルで簡単。ゲームモードはトーナメント戦のほか、コート上のリングにボールを通した数を競うリングショットなどの5種類が用意されている。なお、試合で使われるコートには、それぞれバウンドの強弱やボールの速さが異なるといった特徴があるので、コートとキャラクターの組み合わせにより、多彩なプレイが楽しめる。





◀シンプルなわかりやすい操作で、誰でも気軽に遊べるのが魅力。

バーチャルコンソール クロックタワー

●サンソフト ●A・AVG
●配信中（8月3日配信） ●800Wiiポイント ●1人用

ハサミの音とともに絶望と恐怖が主人公を襲う!!





▶手に入るアイテムのなかには、敵を撃退できるものもある。

孤児院で育った主人公のジェニファーと3人の友人達は、ある日孤児院の教師に連れられて新しい養育先へと向かう。だが、クロックタワーと呼ばれるその屋敷で、次々と友人達が姿を消してしまった。そして、1人になったジェニファーの前に現れたのは、大きなハサミを持った殺人鬼……。本作は、敵から逃げつつ屋敷からの脱出を図るシネマティックホラーA・AVG。屋敷には多くの謎や仕掛けがあり、簡単には脱出できない。しかも、主人公はか弱い少女なので敵と戦う術がほとんどなく、敵が現れたらどこかに身を隠すか走って逃げるしかない。だが、走れば体力を消耗してしまうため、走るのをなるべく控えつつ行動する必要があるのだ。なお、エンディングは主人公の行動や特定の条件によって9つに分岐する。主人公の行動しだいでは友人達を救いつつ、屋敷からの脱出も可能だ。

Wiiリモコンをハンドルに見立てよう！

バーチャルコンソールアーケードの『スペースハリアー』には「ヌンチャク・スタイル」というモードがあり、ヌンチャクコントローラを操縦桿に見立てた操作モードが用意されている。また、新たに配信された『スーパーハングオン』では、ハンドルのような操作方法で遊べる「Wiiハンドルモード」が採用されている。なんでも、ハンドルを回すような感覚でプレイできるとか。ほかにもこういった機能を持つタイトルがどんどん出てくることに期待したいですね！



話題のPCゲーム3作品の魅力をお届け！

電撃PCゲームス Personal Computer

今回は、『ガンダムネットワークオペレーション3（以下、GNO3）』の新パッケージ情報をお届けするとともに、カプコンのPCタイトル2つの魅力に迫る。

PCを愛する者



佐藤ハルヲ
ネットワークゲームを熱愛するライター。周囲にはiPhoneユーザーが多いのですが、ワタクシはXperiaを愛用中なのです。Android陣営の今後のがんばりに期待！

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン ●発売中（3月1日発売）※「リニューアルプライス版パッケージ」が2010年10月1日に発売予定 ●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム） ●¥3,980（税込）※「リニューアルプライス版パッケージ」の価格。月額利用料金については公式サイトを参照 ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

新シナリオの開始を記念したリニューアルパッケージが発売！

第3クールで追加される新シナリオの開始を記念して、10月1日にリニューアルパッケージが発売。大幅なプライスダウンに加え、強力な改造パーツが特典として付属する。今回は、そのパッケージ情報のほか、新登場の「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」の機体を紹介する。

第3クールも終盤へ突入し新シナリオがもうすぐ開始

第3クールもいよいよ終盤に突入。システムの変更にうまく対応できたのか、そろそろ、ランキングの上位を占めるプレイヤーの顔ぶれが固定化されてきました。前クールまでとは異なる編成が主流になっており、毎週どの編成がベストなのかを探すのが熱いです。いやまあ、熱いだけで、ワタクシの結果はイマイチなのですが。

ワタクシの成績はさておき、本稿執筆時点は第8週目。これまでのクールなら、あと2週間で終戦でしたが、今クールからはそのあとに新シナリオが開始されます。「機動戦士ガンダムZZ」と「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」の時代を描く、「第一次ネオ・ジオン抗争」と「第二次ネオ・ジオン抗争」ですね。下では、前号に引き続き、同シナリオで登場する追加機体を紹介していますが、もう開始が楽しみで仕方がない毎日です。

なお、この新シナリオの開始を記念して、「リニューアルプライス版パッケージ」が発売されます。価格はグッと下がって、なんと3,980円（税込）。ゲームデータが入っているUSBメモリは、4GBのうち3GBが空きとなっていますので、そのほかのデータを入れておくのにも使えます。さらに、購入特典として4つの改造パーツ（右を参照）がもらえるのも嬉しいところ。新兵さんはもちろん、部隊を追加して遊びたい人にもうってつけです。

また、リニューアルプライス版と並行して、ダウンロード販売も開始されます。こちらは特典がなく、USBメモリも入手できませんが、そのぶん価格が2,980円と1,000円も安く設定されているのが魅力ですね。

新シナリオ開始前の成績を振り返る

最後に、ワタクシのプレイ状況などをちょっとだけお知らせ。第3週にVPランキングの3位に入賞し、一瞬輝いたものの、そのあとは目も当てられない惨状に……。というのも、最前線での戦いが難しいんですよ！　というわけで、しばらくはランキングから無縁な状態で経験値稼ぎをしていました。新シナリオ開始までには、計画を練り直し、もっと上位を目指したいものです……。



◀第3クールの現在までの通算成績。特に4週目と5週目が残念な結果に。クール後半には見せ場を作らねば……！

価格の変更に加えて4つの特典が付属した新パッケージをチェック！

右が10月1日に発売される新パッケージ。初回版と同じく、ゲームデータはサイコガンダム型のUSBメモリで提供される（4GBの容量のうち1GBがゲームデータ）。特典の改造パーツはどれも強力で、特に「補助コンピュータ」は、古参プレイヤーでも欲しくなるほどの高い効果だ。



■特典の4つの改造パーツ



ガンダリウム合金
最大HP＋5%、盾装甲＋20%、修理値＋7

サブジェネレーター
AP増加＋1、修理値＋7、回避－5%

ハロⅡ
稼働時間＋1、移動＋1

補助コンピュータ
回避＋8%、命中＋8%、搭載コスト＋1、修理値＋7

CHECK 「第二次ネオ・ジオン抗争」で使用可能になる6機体！

第3クールの最終週となる「第二次ネオ・ジオン抗争」のシナリオに登場する6種類の機体を紹介。いずれも「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」で活躍したモビルスーツだ。アムロとシャアの乗機であるνガンダムとサザビーが、最強クラスの性能になることは疑いないだろう。また、フィン・ファンネルをはじめとする新たな武装にも注目したいところだ。



ネオ・ジオン軍 ギラ・ドーガ

地球連邦軍 ジェガン

ネオ・ジオン軍 サザビー

地球連邦軍 リ・ガズィ

地球連邦軍 νガンダム

ネオ・ジオン軍 ヤクト・ドーガ

第4クールで使える機体をキャンペーンで入手！

『GNO3』では、現在、リニューアルプライス版パッケージとダウンロード配信版の発売を記念した、「☆機体プレゼント！」のキャンペーンが実施されている。これは、10月17日の第3クール終了時点までに部隊データを作成しておくと、第4クール開始時の初期部隊に、地球連邦軍ならガンキャノン☆、ジオン公国軍ならザクⅡ陸戦型☆が追加されるというもの。詳細については、公式サイト（http://www.gno3.ne.jp/）のメンバーページを確認してほしい。

LOST PLANET 2

全世界で280万本以上を販売したアクションSTGの傑作がPCに登場！

極寒の星であるEDN-3rdを舞台に、原住生物エイクリッド（以下、AK）との熾烈な戦いを繰り広げるアクションシューティング『ロスト プラネット』シリーズ。PS3とXbox 360で発売され、全世界で大ヒットを記録したその最新作『ロスト プラネット 2』のPC版が、ついに登場する。DirectX 11に対応しているため、PCの環境しだいでは、今までにないほどのハイレベルな映像表現を味わうことができる。

本作の最大の魅力は、オンラインによる最大4人での協力プレイだろう。キャンペーンのボスとして出現する超巨大サイズのAKにいかに対抗するか、そのための方法を見つけ出し、仲間との絶妙な連携を実現することが楽しみの1つとなる。もちろん、さまざまなルールのもとでランキングを競うオンラインの対戦プレイにも注目だ。また、プレイヤーキャラクターの多彩なカスタマイズが可能であることもポイントの1つ。外見を変えられるのはもとより、装備する武器や使用するアビリティも好みに応じて変更可能で、そのバリエーションの数は1京を超えるほどとなっている。

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

●カプコン ●2010年10月14日発売予定 ●STG（アクションシューティング） ●¥6,990（税込） ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP以上 【CPU】 Intel Core 2 Duo・AMD Athlon x2以上 【メモリ】 1GB以上（Vistaは2GB以上）【VGA】 NVIDIA GeForce 7800シリーズ・ATI Radeon HD 2400 Pro以上、VRAM256MB以上、DirectX 9.0c、Shader 3.0以上対応のビデオカード【サウンド】DirectX 9.0c以上対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.capcom.co.jp/lostplanet/2/index_pc.html

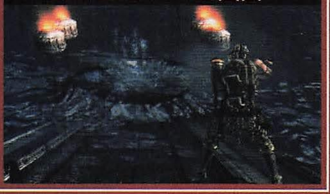
映像表現力がDirectX 11によって大幅に強化！

本作は、DirectX 9のほか、最新規格のDirectX 11にも対応している。テッセレーション（ポリゴンをより細かく分割する技術）により、AKの身体の表面にある凹凸などが詳細になり、エフェクトが立体的になるなど、格段に表現力がアップしている。また、下の写真のように、水面への干渉もよりリアルに描画される。

DirectX 9の画面



DirectX 11の画面



大火力の武装を持つ機動兵器「バイタルスーツ」を活用して戦え！



◀キャンペーンのエピソード1に出現する巨大AKゴディアント。プレイヤーキャラクターは、さまざまな銃器のほか、機動兵器であるバイタルスーツを駆使して、これらの巨大なAKに立ち向かうことになる。

オンラインの4人協力プレイで超弩級サイズのAKに対抗！



◀AKのなかでも特に巨大なエイクリッドX。圧倒的な速度で動き回り、強力な火炎で攻撃してくる。戦いやすい場所に誘導したり、狙いを分散させたりなど、4人で連携してうまく対抗したい。

MONSTER HUNTER FRONTIER 9.0 シーズン
モンスターハンター フロンティア オンライン
"瀑突、グレンゼブル"

ファン待望の大型アップデートが実施！新パッケージの特典も要チェック！

2007年のサービス開始以来、大好評を博しているハンティングアクション『モンスターハンター フロンティア オンライン（以下、MHF）』。同作の大型アップデート「シーズン9.0 "瀑突（ばくとつ）、グレンゼブル"」が9月29日に実施される。

今回のアップデートでは、新モンスター「蛮竜 グレンゼブル」が登場。鋭利な角を使った攻撃や、水弾ブレスによる遠隔攻撃などを繰り出す強力なモンスターだ。また、グレンゼブルが登場する舞台として、新たなフィールド「高地」が実装される。高地には、クエスト中に天候が変化するという特徴があり、晴れていた空に暗雲が立ち込め、やがては雨が降り始める。この天候の変化はグレンゼブルの行動にも影響をおよぼすので、同フィールドでは、天候も視野に入れた立ち回りが要求されそうだ。

天候の変化が特徴の新フィールド「高地」を舞台に新モンスター「グレンゼブル」を狩る！



◀高地を舞台にグレンゼブルを狩る。グレンゼブルの最大の武器は、頭部にある鋭い角。角を前方に突き出して突進したり、地面に突き刺したりといった、パワフルな動作を見せる。そのなかのスキを見つけ出そう。

モンスターハンター フロンティア オンライン

●カプコン ●サービス中 ※「MHF シーズン9.0 プレミアムパッケージ」と「MHF シーズン9.0 プレミアムパッケージ コレクターズエディション」が2010年9月29日に発売予定 ●ACT（ハンティングアクション） ●¥1,400（税込）※30日間のプレイ料金。「MHF シーズン9.0 プレミアムパッケージ」の価格は¥6,090（税込）、「MHF シーズン9.0 プレミアムパッケージ コレクターズエディション」の価格は¥8,190（税込）。ゲームプログラムは公式サイトより無料でダウンロードが可能 ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて32bit日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上 【メモリ】512MB以上 【VGA】NVIDIA Geforce FX 5700シリーズ・NVIDIA GeForce 6600シリーズ・NVIDIA GeForce 7600シリーズ以上、DirectX9.0c以上対応のビデオカード 【サウンド】DirectSound対応16bitステレオ44.1kHzまたは48kHz WAVE形式が再生可能なサウンドカード ●公式サイト：http://pc.mh-frontier.jp/

多彩な特典が用意された新パッケージが発売！

アップデート当日には、同時に新パッケージの「MHF シーズン9.0 プレミアムパッケージ」が発売される。購入すると、下の14種類の特典を入手可能。また、同パッケージには「コレクターズエディション」も用意されており、こちらを購入するとそれらの特典に加え、さらに右で紹介しているフィギュアともう1種類の特典防具を入手できる。



◀コレクターズエディションには、MHFガイド娘のヒルデをデフォルメしたフィギュアが同梱される。キュートな姿の一品をぜひ入手しよう。

■MHF シーズン9.0 プレミアムパッケージで入手できる14大特典

- エレクトロソール(大剣)
- ヴェノムソール(大剣)
- ナガホイッスル(狩猟笛)
- ハイドラホイッスル(狩猟笛)
- スラッグランチャー、ネイドランチャー、アルティランチャー(すべてヘビィボウガン)
- リザードモルター、スケイルモルター、ドラコモルター(すべてヘビィボウガン)
- スリートシリーズ(剣士タイプ防具)
- スリートシリーズ(ガンナータイプ防具)
- スキルカフPセット(スキルカフP)
- ゴスペル風の服(マイトレプーギー服)
- マイトレポイント30P
- 便利アイテムセット【入門】
- 便利アイテムセット【達人】
- ハンターライフコース60日利用クーポン引換券



▲コレクターズエディションのもう1つの特典は、ヒルデのコスチュームをイメージした防具のカマレラシリーズだ。

『デッドライジング2』とのコラボレーション企画！

『MHF』と『デッドライジング2』のコラボレーションの実施が決定。Xbox 360版かPC版の『デッドライジング2』のイベントコード同梱パッケージを購入し、『MHF』でそのイベントコードを入力すると、防具のライダーシリーズや、双剣のナイフグローブなどを入手できる。詳しくは特設サイト（http://members.mh-frontier.jp/contents/tieup/dr2xmhf/）を参照してほしい。なお、『デッドライジング2』のXbox 360版は9月30日に、PC版は10月28日に発売予定だ。

いつでも買えて、しかも安い！ 毎日特売の無料〜1,000円で遊べるゲーム

プライスレスゲームガイド Priceless

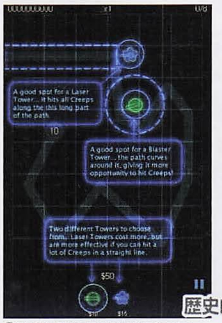
編集部がオススメするお得で楽しいゲームをピックアップして紹介する本コーナー。今回はiPhoneとケータイのダウンロードゲームを中心に、プライスレスなゲームを紹介します。空き時間に気軽に遊べるものから、じっくりと長時間ハマれるものまで、豊富なラインナップのゲームをお届けしちゃいます！

ダウンロードで手軽に遊べる 18本の無料&低価格ゲームカタログ

ズラリとならんだ、無料（※1）や低価格で遊べる18本のダウンロードゲーム。本格的なRPGやちょっぴりセクシーなゲームなど、どれも編集部オススメの作品ばかり。『99の破界神』に本誌読者ページの「まっつ」が登場するイベントや、『誰にもいえないナイショの恋』の待受FLASHプレゼントなど、本誌読者向けのキャンペーンもお楽しみに！

iPhone/iPod touch　geoDefense Lite

●Critical Thought Games　●無料



無料体験版。iPhone初期に大ヒットとなったタワー・ディフェンスの傑作。ゲームバランスは若干厳しめだが、ゲームシステム自体は非常にシンプルなので「拠点を守る」というポイントが理解できれば、誰にでも遊べる。ベクターアートと呼ばれる独特のデザインもまた、高い評価を得た。

タワー・ディフェンスの歴史的（リリースは2年前）名作

iPhone/iPod touch　Creeps! Zero

●Super Squawk Software　●無料

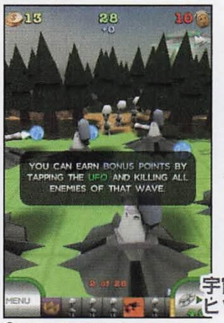
無料体験版。モンスターが、子どもの安眠を妨害するために押し寄せる！　かわいらしいグラフィックに、構造的には簡単なマップながら、詰め将棋的な楽しみを感じさせるタワー・ディフェンス。iPhoneのTDファンの間では、今、最も高い支持を集める1本。やや複雑なシステムもあるが、入門用には最適かも。



これが無料って信じられない！絶対の一本！

iPhone/iPod touch　TowerMadness Zero

●Limbic Software, Inc.　●無料



無料体験版。倉西個人としては、最も長く遊んでいるタワー・ディフェンス。宇宙人が大挙してヒツジをさらいにやってくるといわれたら、守らないわけにはいかないという設定が秀逸。また、敵や自軍の兵器等が3Dで描画されているので、カメラをいじる（視点を変えてみる）楽しみもある。

宇宙人はどうしてそんなにヒツジとか牛が好きなのか

Universal　Zombie Attack! Bridge Defense XL

●IUGO Mobile Entertainment Inc.　●無料

無料体験版。自分のキャラクターを操作して武器を設置したり敵のゾンビを誘導したりするというシステムがユニークなタワー・ディフェンス。TDの基本は理解したという中級ユーザー向けかも。ちなみにこのアプリは無料体験版ながらユニバーサルアプリになっているので、iPadでもプレイすることができる。



自分のキャラクターを操作する独特の緊張感がナイス

iPhone/iPod touch　Defender Chronicles Free

●Chillingo　●無料

無料体験版。横視点の完全2D描画で描かれるファンタジーもののタワー・ディフェンス。グラフィックの描き込みも丁寧で、日本のゲームユーザーには最も親しみやすいTDかも。序盤は弓をがんがん強化していればOKだが、拠点がステージの中央や下に設けられると、それだけでは厳しくなるので注意が必要だ。



思わずクリアまで遊んでしまう気持ちよく進められるTD

iPhone/iPod touch　Crystal War Free

●GNC Interactive　●無料

無料体験版。自軍のユニットをどんどん生産して（たいていの場合は）ステージの左から右へと進めていき、敵の拠点を破壊する進軍系ゲームの、最新のスマッシュヒットタイトル。グラフィックも親しみやすく、特にクセもなく完成度も高いので、進軍系の入門アプリとしてもおすすめできる。無料ですから、ぜひ。



ネットで話題を集めたスマッシュヒットタイトル

iPhone/iPod touch　2012 Zombies vs Aliens Warfare

●Infinidy　●無料

無料体験版。2012年ですから、再来年のサンフランシスコを舞台に繰り広げられるゾンビとエイリアンの死闘を描いた進軍系ゲーム。とにかく景気よく破裂する両軍のユニットに諸行無常を感じる。ゲームとしては、塹壕をいかに奪うかが大きなポイントになる。タイミングよくユニットを進めるようにしたい。



再来年のサンフランシスコでは、ゾンビがエイリアンと戦っています

iPhone/iPod touch　2012 Zombies vs Aliens FREE - Alien Edition

●Infinidy　●無料

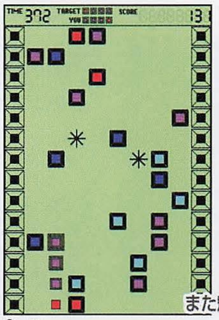
無料体験版。2012年ですから、何度考えても再来年のサンフランシスコを舞台に繰り広げられるエイリアンとゾンビの死闘を描いた進軍系ゲーム。こちらはエイリアンを操作してゾンビと戦います。違いは、色くらいしかよくわかりませんが、中盤からはマップ兵器を使用するタイミングも、けっこう重要になる。



再来年のサンフランシスコでは、エイリアンがゾンビと戦っています

iPhone/iPod touch　Dot Eat Snake?

●RucKyGAMES　●無料



スネークゲームのシステムを利用したアクションゲーム。自動スクロールしていくステージで4つの空きブロックが連なったキャラクターを操作し、色のついたブロックを食べさせていく。4つとも同じ色でそろえたり、ばらばらの色にしたり、お題と同じ並びで食べさせたりすると高得点。

操作系が独特なところがまた魅力になっていると思います

iPhone担当の今月のイチオシゲーム

タワー・ディフェンスの無料体験版と、進軍系ゲームの無料体験版を中心にまとめてみました。どちらもコンシューマではあまりなじみのないジャンルですが、iPhoneでは人気が高く、これらにさらにお城防衛ゲームや砲台シューティング等も加えて「ディフェンスゲーム」と総称することもあるようです。そのへんは一度、記事でもまとめてみたいですね。あと、RucKyGAMESタイトルを毎月紹介していますが、だって、毎月リリースするんだもん！　という感じです。（倉西）

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。　※1：基本料金が無料でも、アイテム配信といった有料の追加課金サービスがある場合があります。また、通信時のパケット料金は別途で発生します。

ケータイ　エルミナージュ・モバイル ～復活の魔女と聖なる花～

●スターフィッシュ・エスディ　●無料

PS2やDSなどで人気の本格派ダンジョンRPG『エルミナージュ』シリーズのモバイル版で、従来の世界観を踏襲しながら新たなストーリーを楽しめる完全新作となる。ケータイの位置情報を利用することで、さまざまなイベントが起こるのが特徴だ。［エルミナージュ・モバイルで配信／i、Y対応］



ダンジョンRPGの完全新作！

サイトアクセス用

ケータイ　99の破界神

●G-mode　●無料

素材を集めて武器を強化していく、やり込み系RPG。友達とパーティを組める機能が実装され、ますます冒険が楽しくなった。期間限定で、本誌にちなんだモンスター「電撃モグラ まっつ」が出現（※2）。強力な武器を作れるチャンス！［モバゲータウン、ハンゲームで配信／i、E、Y対応］


パーティバトルが実装！

モバゲータウン　ハンゲーム

ケータイ　激闘!戦国絵巻

●NHN Japan　●無料

（・ω・）ノ＜せんせー、『戦国絵巻』ってなんですか？
（´・ω・`）＜『戦国絵巻』は自分だけの城下町を作れたり、携帯電話の位置情報と連動して関ヶ原や巌流島などの実際の戦場に武将を派遣できたりする、リアゲーと呼ばれるゲームです。［ハンゲームで配信／i、E、Y対応］



リアルと連動する戦国リアゲー!!

サイトアクセス用

ケータイ　絶対領域new

●ゲームズアリーナ　●サイト登録月額¥315

セクシーな生フトモモを操る新感覚お色気ゲーム『絶対領域』に続編が登場！　今回はアニメで描かれた美少女を操作して、驚くほどなめらかに揺れまくる胸のバランスを保つことに。スコアに応じて過激になっていく、クリア後のご褒美画像も見逃せない！［携帯ゲーム百選で配信／i対応］



new(乳)って素晴らしい♪

サイトアクセス用

ケータイ　誰にもいえないナイショの恋

●menue　●無料

新米の女性保健医として配属された学校は、生徒も教師も男性だらけの男子校だった！　そんな主人公をお年頃の男子の魔の手から守るべく、イケメン生徒達は先生の「親衛隊」を結成することに。電撃の読者限定で待受FLASHをプレゼント中（※3）。［menueで配信／i、E、Y対応］



ドキドキ連続の恋愛AVG！

サイトアクセス用　プレゼント用

ケータイ　ナイツ オブ クリスタル

●スクウェア・エニックス　●無料

冒険者の数奇な運命を過去・現在、そして未来にわたって描く、本格的なファンタジーRPG。トレジャー集めやユーザー間のバトル＆交流といったソーシャルゲームの基本を押さえつつ、さまざまな能力を持つジョブを使い分けられるユニークな要素も存在。［GREEで配信／i、E、Y対応］



ジョブチェンジが重要！

サイトアクセス用

ケータイ　モバイル新撰組

●イトクロ　●無料

プレイヤーは新撰組の隊士となり、京都をはじめとした日本各地の街を見廻ることに。史実に加えて、本作ならではのオリジナルの展開も楽しめる。宝をめぐる「決闘」やチーム単位で戦う「道場破り」など、友達同士での協力や競争要素も多数存在。［mixiモバイルで配信／i、E、Y対応］



新撰組として幕末を駆けろ！

サイトアクセス用

ケータイ　ペルソナ3 ソーシャル

●インデックス、アトラス　●無料

人気RPG『ペルソナ3』のソーシャルゲーム版で、ペルソナ合体や仲間とのコミュなど、おなじみのシステムをしっかりと再現。主人公はシャドウと戦う特別課外活動部の一員で、要所では桐条美鶴といった原作のキャラクター達も登場する。［モバゲータウンで配信／i、E、Y対応］



主人公は副島氏が新たにデザイン！

サイトアクセス用

ケータイ　リアル クローズ

●インターネットレボリューション　●無料

ショップ店員になって、コーディネートした服を販売するアパレルショップSLG。イベントやミッションをこなしたり、仲間と協力したりしながら、売上No.1を目指そう！［モバレボで配信／i、E、Y対応］



一流カリスマ店員を目指せ！

サイトアクセス用

無料で遊べるSNSサイトをピックアップ

大規模なテレビCMで有名な「GREE」や「モバゲータウン」のほかにも、無料で遊べるゲームをとり扱っているSNSサイトはたくさんあります。ここでは、そんな数あるサイトのなかから、編集部のオススメサイトをピックアップ。ヘビーゲーマー向けから女性ゲーマー向けまで、バラエティ豊かなSNSサイトをチェック！

GREE：オリジナルゲームが充実しているのはもちろん、『ぷよぷよ』や『高橋名人の冒険島』など、過去の有名ゲームも遊べる。芸能人のブログが充実しているのも特徴。運営はグリー。

ゲムトモ：手軽に遊べる「ちょいゲー」や本格的なオンラインゲームを配信。カードゲームや領土合戦など、ほかのプレイヤーとの対戦を楽しむゲームが多いのがポイント。運営はRazest。

大集合NEO：ブラウザタイプだけでなく、1人でじっくり遊べるアプリタイプのゲームも豊富。無料のアバターアイテムが充実しており、気軽に着せ替えを楽しめる。運営はオープンドア。

ハンゲーム：PCと連動する本格派ゲームのほか、気軽に遊べるミニゲームも充実。ソーシャルゲームにも積極的で、幅広いジャンルのゲームが配信されている。運営はNHN Japan。

Facebook：世界的にトップシェアを誇るSNSサイトで、基本的にはPC向けだが、モバイルで利用できるコンテンツも多い。運営はFacebook。
■アドレス：http://www.facebook.com/

mixiモバイル：ユーザー同士の交流を主体としたSNSサイトで、コミュニケーション要素が高いソーシャルゲームも楽しめる。友達との協力プレイが重要となるゲームが多い。運営はミクシィ。

menue：「ケータイまんが王国」で有名なmenue（旧bbmf）が運営するSNSサイトで、ゲームだけでなく、大量のマンガのタダ読みができるのも特徴。ホスト＆キャバ系のゲームも大充実！

モバゲータウン：『怪盗ロワイヤル』や『海賊トレジャー』でおなじみのソーシャルメディアプラットフォーム。ゲームの配信数が圧倒的で、ゲーム好きにイチオシ。運営はディー・エヌ・エー。

モバレボ：インターネットレボリューションが運営するSNSサイト。定番ゲームはもちろん、コナミの名作ゲームや豊富なアバター、デコレーションメールを無料で使えるのも特徴。

わいわいサービス：位置情報を利用した『幕末RPG 暁・新撰組』や女性向けのソーシャルゲーム『戦国★パラダイス』など、じっくり遊べるゲームがそろっている。運営はG-mode。

ケータイ担当の今月のイチオシゲーム

「99」という数字にちなんで、9月9日、『99の破界神』に999,999匹の破界神の刺客が登場しました。99時間以内にこいつらを倒さないと世界が危ない!!なんてイベントだったんですが、なんと初日で882,279匹もの破界神の刺客が倒されてしまうことに！　あたしのキャラのレベルは40以上で、がんばって数十匹は倒したんですが、たった1日でこれだけの数が倒されるとは……。ものすごい数のユーザーが遊んでいるんだと再認識しちゃいました。（ライト）

※2：本キャンペーンは『99の破界神』の期間限定イベントとなります。■実施期間：2010年9月24日～10月8日予定 ■イベントの流れ：期間中、特定のフィールドに出現する「電撃モグラ まっつ」を倒すと、強力な武器を作れる素材をドロップすることがあります。詳細はゲーム中の告知ページを参照。 ※3：本誌に掲載したプレゼント用QRコード、もしくは電撃オンラインに掲載予定のプレゼント用QRコードからアクセスすることで、『誰にもいえないナイショの恋』の限定待受FLASHをダウンロードできます。■実施期間：2010年9月24日～10月14日予定

注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

電撃ARCADEゲームス



アーケードゲームの秋の祭典「アミューズメントマシンショー」が先日開催され、盛り上がりを見せるアーケード業界。今号は、最新のタイトルをまとめて紹介!!

ARCADEを愛する者



KYS

レア度の高いカード、いわゆるスーパーレアが全然引けない！ 本当に引けない！ 編集部内でも引きの弱い僕に愛の手をください。リアル愛もほしいです。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010

日本サッカー史に名を刻んだサムライ達が選手カードに！

待望の日本代表選手が選手カードに登場するということで、本稼働が待たれる『WCCF』の新シーズン『09-10』。ここではついに判明した選手を中心に、『09-10』の新要素を紹介！



イメージカラーはサムライブルー!!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010

- セガ ●今冬稼働予定 ●SPG
- 操作方法：トレーディングカード+専用コンパネ
- プレイ料金：未定

往年の日本代表選手も参戦!

プレイヤーが監督となり、トレーディングカードを組み合わせたチームを率いて戦う『WCCF』の最新作がこの冬登場。今度は、W杯での活躍が記憶に新しい現日本代表選手と、日本チームを引っ張ってきた歴代の代表選手が参戦。新旧の日本代表が相まみえる!!



◀新要素満載の『09-10』は、今冬の稼働に向けて全国20カ所でロケテスト中。

現在判明している日本代表カードはこの4枚!!

城 彰二

じょうしょうじ



90年代後半の日本代表を牽引した点取り屋。ダイレクトプレイにめっぽう強く、ヘディングはもちろん、オーバーヘッドキックで得点をあげたことも。スペインリーグに挑戦した初めての日本人としても有名。

加地 亮

かじあきら



持ち前のスタミナを武器に、幾度となく右サイドを駆け上がるSB。献身的な動きと高い身体的能力で、攻守においてサイドを制圧する。2006年のW杯出場の立役者であり、イラン戦では得点もあげている。

ラモス 瑠偉

らもするい



サッカー王国ブラジル出身。日本に帰化し、日本代表のために尽力した熱血漢。日本代表では柔らかいパスを武器に司令塔として君臨していた。得点能力も高く、日本サッカーリーグの得点王に輝いたこともある。

三都主 アレサンドロ

さんとすあれさんどろ



サッカー留学で日本にやってきた、左サイドのスペシャリスト。本職はSMFだが、SBやWGなどで起用されることもあり、ユーティリティは高い。W杯は2002年と2006年の2大会に出場。

『09-10』で進化する3つのポイント

1 •最新データに一新し、新規クラブも参戦!

選手カードはパラメータはもちろんデザインも一新。参加クラブもボルドー、VfLボルフスブルク、AZアルクマール、FCポルト、セビージャの5クラブが追加される。総勢24クラブは『WCCF』史上最多タイであり、ポルトガルリーグからは初めての参戦となる。

2 •日本代表チームの参戦でレアカテゴリーも改編!

『09-10』では現日本代表だけでなく、過去の日本代表や引退した歴代の日本代表もレアカードとして登場。ほかにも、各国の代表として活躍する選手のレアカテゴリーなどがある。

新カテゴリー
- 2010 JAPAN NATIONAL TEAM（日本代表）×16種
- JAPANESE LEGENDS（過去の日本代表）×?種
- JAPANESE ALL TIME LEGENDS（現役を引退した過去の日本代表）×?種

3 •データ対戦大会の開催! 大会を制覇しよう

『05-06』で人気を博したデータ対戦大会が、装いも新たに復活。従来のリアルタイム対戦の大会も引き続き行われるので、自分の好きなスタイルで全国一を狙えるようになる。また、ゲームプレイ時には店内対戦とネットワーク全国対戦の選択が可能になった。

キャンペーン情報 このキャンペーンでしか入手できない5枚のエクストラカードをGETだ！

『08-09』の限定選手カード5枚がセットで入手できるキャンペーンが開催中！　未開封ピロー袋を10枚集めて応募券をゲットしよう。抽選で1万名に当たるのでチャンスを逃すな！

応募要綱 ゲーム終了後に払い出される「WCCF08-09」の未開封ピロー袋（包装袋）10枚1口を店頭スタッフに提示（※開封済ピロー袋は無効となるので注意）。ピロー袋の確認後、口数ぶんの応募券を入手できる。以後は欄外の記事を参考にしよう。

応募期間 2010年9月24日～10月25日



キャンペーンへの応募の詳細情報 応募券を入手したら、「WCCF EXカードキャンペーン事務局」まで、応募券と必要事項を明記した用紙を同封し、必要金額の切手を貼って、郵送、ゆうパック、エクスパックのいずれかで送ろう。必要記入事項は、郵便番号・住所、氏名（ふりがな）、年齢、性別、電話番号、応募口数、応募券を入手した店舗名（複数店舗記載可）。応募宛先は【〒330-9091 郵便事業株式会社 さいたま新都心支店私書箱103号「WCCF EXカードキャンペーン事務局」】。間違いのないように。

戦国大戦 1560 尾張の風雲児

- セガ ●2010年稼働予定 ●リアルタイムカード対戦
- 操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ
- プレイ料金：未定

戦国武将達をモチーフとした新作カードゲームが登場!!

アーケードの大人気作『三国志大戦』を手掛けたセガが贈る、戦国時代を舞台としたトレーディングカードゲーム『戦国大戦』。織田信長をはじめ、武田信玄、上杉謙信、今川義元などの有名武将を、筐体の上で実際にカードを動かすことで、画面内の軍勢を操作できることが大きな魅力だ。全国のプレイヤー達との白熱の対戦はもちろん、1人用のストーリーモードも充実。全国に覇を唱えよ!!



織田信長

▶「尾張のうつけ」と呼ばれた戦国の異才。計略の「天下布武」は、織田家の武将の武力と統率を上昇させる。



武田信玄

◀多くの戦場を駆けた「甲斐の虎」。計略の「風林火山」は、範囲内の武田家武将のさまざまな能力を上昇。



▲注目システムは、カードを手のひらで押さえることで突撃や射撃を行う「タッチアクション」。直感的に戦える!!

SEGA CARD-GEN MLB 2010

- セガ ●稼働日未定 ●スポーツカードゲーム
- 操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ
- プレイ料金：未定

北アメリカ最上位のプロ野球リーグがアーケードに!

メジャーリーグ（MLB）を題材にした新作カードゲームが登場！　アメリカで活躍する選手はもちろん、イチローや松井秀喜などMLBで活躍する日本人プレイヤーもカード化。プレイヤーは、選手カードでオリジナルチームを編成し、監督としてチームを率いていく。シーズンを勝ち抜きワールドチャンピオンを目指そう。



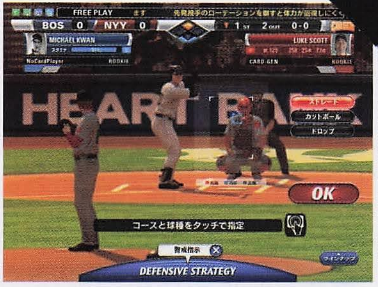
イチロー



アレックス・ロドリゲス



メジャーリーグ到来!!



◀重要な場面ではダイジェスト進行からプレイアブルに。投球側ならコースや球種を決め、打席側ならコースを予測してスイングを!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス

- バンダイナムコゲームス ●9月末稼働予定 ●ACT
- 4ボタン＋レバー
- プレイ料金：1プレイ￥100

ガンダムバトルの極限進化形を見よ!

歴代ガンダム作品に登場したガンダムやライバル機が多数登場し、熾烈なバトルを繰り広げる『機動戦士ガンダムVS.』シリーズの最新作が9月末に稼働する！　40種以上の機体から2機を選び、2on2のチームバトル形式で対戦は展開。ハイテンションバトルを楽しめる。また、今作よりモバイルサイトとICカードを連動させたコンテンツを搭載。ニュース配信や、画面カスタマイズ、プレイデータの閲覧などが可能になり、やり込み要素が大充実！



▲一定時間機体がパワーアップする「エクストリームバースト」などの新システムで、バトルはさらに白熱！



オリジナルガンダムが参戦!!

エクストリームガンダム

『機動戦士ガンダム』でモビルスーツのデザインを担当し、メカデザイナーとして名高い大河原邦男氏がデザインしたガンダム。CPU戦のボスとして登場する。

ベースボールヒーローズ 2010 WINNER

- KONAMI ●9月22日稼動 ●SPG
- トレーディングカード＋専用コンパネ
- プレイ料金：店舗によって異なる

2010年のデータを搭載した最新作

選手カードを組み合わせてチームを作り、監督として采配をふるい日本一を目指すトレーディングカードゲームの最新バージョンが間もなく始動！　2010年ペナントレースの開幕時のデータを搭載し、新たな心境でプレイに臨める。自由に付け替え可能な「EXスキル」などの新システムにも注目!!



▲新モード「VSチャレンジ」では、全打席を「VS」で勝負し、その結果で出たスコアを全国で競い合える。このモードはコナミの電子マネー・PASELI専用コンテンツだ。



松本哲也（まつもとてつや）



宮西尚生（みやにしなおき）

新カテゴリー券種が登場!!

◀本作では、選手カードの券種が大幅に刷新されている。左の2枚のカード画像はその一部で、成長株の選手をカード化した「ライジング」だ。ほかにも開幕先発投手をカード化した「オープニング スターティングピッチャー」などの券種がある。

Arcade Column

アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第13回

アーケードゲームの2つの祭典とは

読者の方は当然知っていると思いますが、「東京ゲームショウ」なるゲームの祭典があります。これは、基本的にコンシューマーゲームを主役とした、ゲームのお祭りですね。今は年に1回、秋に行われています。つい先日、開催されていましたね。同様に、アーケードゲームを主役としたショーが存在することも知っていますか？　そのショーは年に2回開催され、秋の「アミューズメントマシンショー」、冬の「アミューズメントエキスポ」があります。前者は「AMショー」と呼ばれ、後者は「AOUショー」と呼ばれています。ちなみに業界人はAMショーのことを「JAMMAショー」と呼んだりもします。読み方は「ジャマショー」です。これは、主催である日本アミューズメントマシン工業協会が「JAMMA」と呼ばれることに起因しているんです。ではなぜAOUショーがJAMMAショーと呼ばれないかといいますと、これまた別の団体が主催なんです。AOUショーの主催は、全日本アミューズメント施設営業者協会連合会ですね。こちらの団体の略称が「AOU」なんです。なんか本当にウンチクくさくなりました。苦笑。ゲーム好きなら、これらのショーにも足を運んでみてください！　(KYS)



◀新作タイトルをプレイするために行列を作るのは東京ゲームショウと一緒です♥

ロケテスト最新情報をチェック！

本稼働前のアーケードタイトルを、実際にゲーセンに設置してプレイヤーに触ってもらいつつ、さまざまなテストを行う「ロケテスト」、通称ロケテ。プレイヤーとしては、一足早く遊べるのがうれしいところ。現在『WCCF09-10』と『戦国大戦』がどちらも全国約20店舗でロケテスト中。また『SEGA CARD-GEN MLB 2010』は、10月中旬から全国約30店舗でロケテストを開催することが予定されている。公式サイトで開催店舗をチェックしてプレイに行ってみよう！

発表会効果で『テイルズ オブ』人気がさらにアップ!?

電撃オンラインアクセスランキング＋α

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

http://news.dengeki.com/

『テイルズ オブ』の記事人気はいつも高いが、今回の集計期間では新しいタイトルの発表会があったため、1位と2位を含めて5本もランクインすることになった。

集計期間 8月5日～9月6日

ACCESS RANKING

8～9月のニュースランキング 1位～30位

1 シリーズ15周年を迎える『テイルズ オブ』! 新作タイトルの情報を一挙に紹介!! 8月2日
"2010年度『テイルズ オブ』ラインナップ発表会"の模様をレポート。『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3』などの情報が明らかになった。

2 新たなストーリーと数々の新要素を収録!『テイルズ オブ グレイセス エフ』 8月18日
『テイルズ オブ グレイセス エフ』の概要を紹介。本編最後から半年後のアスベルやソフィ達を描いた"未来への系譜編"のあらすじや、ソフィの衣装などが掲載された。

3 豪華ヒロインが登場するコラボ作! PSP『クル☆くる GoGo! STARLIT BRAVE!!』 8月2日
『ティンクル☆くるせいだーすGoGo!』の豪華版＆豪華限定版に付属するコラボ作品の情報をお届け。人気美少女ゲームメーカーのキャラクターがたくさん登場している。

4 ワガママ美少女おしおきRPG!? 日本一×イメージエポックの『クリミナルガールズ』 8月10日
PSP『クリミナルガールズ』の内容を紹介。舞台となる地獄の塔やゲームシステムのほか、登場するわがまま娘7人のなかから3人のイラストや画面写真が見られる。

5 『ポケットモンスターブラック・ホワイト』新ポケモンやポケシフターなど公開! 8月13日
『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の、新たな情報が公開された。パッケージに隠されたヒミツや、新たに判明した7匹のポケモンなどが明らかになっている。

6 ついにベールを脱いだ『アイドルマスター2』ポイント紹介、60fps高画質PVもお届け 8月6日
Xbox 360『アイドルマスター2』のポイントや、765プロに所属する全アイドルなどを紹介。超高画質で楽しめる、プロモーション映像の第2弾も見逃せない!

7 80人以上の『テイルズ オブ』キャラが集結!『レディアント マイソロジー 3』 8月18日
PSP『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3』の概要を公開。平野綾さんが演じるヒロイン"カノンノ・グラスバレー"などのキャラが判明した。

8 新ストーリーのカギをにぎるキャラ・レンを紹介!『ゴッドイーター バースト』 8月30日
『ゴッドイーター バースト』に登場する新キャラ"レン"のイラストや画面写真を掲載。また新たなアクションやバレットエディットなども紹介されている。

9 『ヱヴァ』『ラインバレル』など6作が初参戦!『スーパーロボット大戦L』紹介 9月3日
『スーパーロボット大戦L』の参戦作品一覧や、初参戦作品(『ヱヴァンゲリヲン新劇場版』『鉄のラインバレル』『獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ』など)の戦闘画面を紹介。

10 『ストライクウィッチーズ2』がゲームに! 501部隊のウィッチをぷにぷにしちゃお! 8月25日
『ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする』の詳細なゲーム情報をお届け。気になるスキンシップシーンやプロモーション映像などが公開された。

11 必要悪の力は誰がために!! PSP『禁書目録』よりステイル&神裂の2人を紹介!! 8月11日

12 科学と魔術が交差するPSP『とある魔術の禁書目録』より土御門&御坂妹を紹介 8月10日

13 美少女ゲームの垣根を越えた『トゥインクル クイーン』のシステムや技を公開! 8月23日

14 PSP版『リトルバスターズ!Converted Edition』の発売時期が11月に決定! 8月17日

15 新クラス・ローグとは!?『タクティクスオウガ 運命の輪』バトルシステム公開 8月13日

16 【第一次AMW抗争】全力全開ラストバトル-俺が……俺たちがガンダムだ!- 8月4日

17 [CEDEC 2010]『アイマス2』ではココまでこだわる! かわいいアイドルの作り方 9月3日

18 舞台は5カ月前! 新たなホストガールが3人登場する『ドリームクラブ ZERO』 8月3日

19 PS3で制作中『テイルズ オブ』シリーズ15周年記念タイトルの世界観は――? 8月18日

20 PS3で新たな『テイルズ オブ』が登場!『グレイセス』『レディマイ』新作も発表 8月2日

21 『鉄拳6』とのコラボも!『NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2』 8月16日

22 姉・ツェツィがパーティに! 秋に配信される『トトリのアトリエ』DLC情報公開 8月10日

23 [デュラ!!×9]池袋の住人と友情を築け! PSP『デュラ!!』ゲームシステムが判明 8月26日

24 アニメでゲームであたしの歌を聴けぇ!『劇場版マクロスF 虚空歌姫』がBDに!! 8月6日

25 『ペルソナ』チームが放つ最新作PS3/X360『キャサリン』発表! 8月19日

26 メーカーの垣根を越えて『恋姫†無双』などが激突!『トゥインクル クイーン』 8月20日

27 [美少女グッズ瓦版]桜ケ丘高生になれる『けいおん!』スクールバッグなどを紹介 8月14日

28 前作の発売中止から2年――あの問題作が帰ってくる『閉ざされた病棟』9.30登場 9月2日

29 パートナーでキャラの強さが変わる!『ブルーローゼス』戦闘詳細や新キャラ紹介 9月2日

30 ハンニバルの動きを動画でチェック!『ゴッドイーター バースト』新要素を紹介 7月30日

ニュースの裏側を大公開!! DOLフラッシュバック

【座談会出席者】

アクティ ゲームショウの準備で死亡遊戯真っ最中。この本が出る頃には何もかもが終わって解放されている……ことを祈りたい。

キャナ☆メン 『アイルー村』でにゃーにゃーしていると、軽くネコカフェ気分。でもフロムのロゴを見たときは軽くショックだった。

●待ちに待った発表会で1位を獲得

アクティ:『テイルズ オブ』に関する記事は、今月もたくさんランクインしていますね。1、2、7、19、20位と5本もありますよ。

キャナ☆メン:6月5日～6日に行われた「テイルズ オブ フェスティバル2010」で、夏に何かの発表をするというコメントがあったんです。だから"待ちに待った発表会"と思っていたファンもかなり多かったでしょうね。そして発表会では次々と新規タイトルが発表されたので注目が集まり、1位を獲得したというわけです。また『テイルズ オブ グレイセス エフ』は追加要素がとても多かったので、Wii版をプレイした人も初めてプレイする人も気になり、その結果2位にも入ったのでしょう。1位の記事には掲載されていない"未来への系譜編"のあらすじも判明しましたしね。

アクティ:発表会の印象はどうでした?

キャナ☆メン:今年は声優を呼んでエンターテイメントな雰囲気を作るようなことはなく、開発者だけのまじめな、いわゆるビジネスライクな発表会でした。あと、ゼネラルマネージャーの吉積さんが「『テイルズ オブ』を作るときには、5年後のような未来の展望よりも、次に作る作品のことだけを考えるほうが大事だ」というこだわりを話していたのが印象的でしたね。

アクティ:裏話的な話は?

キャナ☆メン:最後の挨拶のときに、吉積さんが制作プロデューサーの馬場さんにダメ出しをしていたのがおもしろかったです(笑)。

●高画質の動画でサーバダウン!

アクティ:6位の記事では高画質の動画を流したのですが、ものすごいアクセス数がありました。動画の負荷も大きすぎてしまい、なかなかダウンロードできない状態になってしまいました。サーバに迷惑をかけてしまい反省しています。でも、今後も高画質の動画企画は行ってい

電撃オンライン スタッフコメント
今回は『バイオハザード』の話をしたいと思います。『バイオ』といっても、ゲームではありません。9月10日に公開がスタートした実写映画「バイオハザードⅣ アフターライフ」のことです。今作はシリーズ初の3D映像となり、アリスとアンデッドとの戦いもさらに迫力あるものに。ゲームでおなじみクリスやクレア、ウェスカーも登場するなど、いろいろと見どころ満載です。電撃オンラインでは、この映画の特集を展開しています。ぜひ『バイオ』ファンはご覧ください!(まり蔵)

News & Goods Information

グッズの最新情報から最新ダウンロードコンテンツ、キャンペーンまで、電撃ゲームスがオススメする情報をお届けする本コーナー。今号のイチオシはピカチュウの充電スタンドだ！

Goods ピカチュウがデザインされた充電スタンド（ニンテンドーDSi/DSi LL用）が発売中



『ポケットモンスター』シリーズに登場するピカチュウがモデルの、ニンテンドーDSi／DSi LL用の充電スタンドが発売中。後ろ側は特徴的なしっぽも再現されている。ニンテンドーDSiとDSi LLはモンスターボールに設置する形となっており、付属のアタッチメントによりどちらにも対応する。接続時は、アタッチメントの上からセットするだけと簡単。サイズは245㎜×155㎜×220㎜、重量は580ｇ（いずれもDSi本体用アタッチメント接続時）。なお、充電時はニンテンドーDSiまたはDSi LL用の専用ACアダプターが別途必要になる。

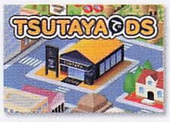
DATA　ピカチュウ チャージスタンドDSi
- ホリ　●発売中
- DSi/DSi LLに対応
- 価格：¥3,980（税込）

News 全国のインターネットカフェ11店舗で「DSゲームカフェ」を期間限定実施

現在、全国のインターネットカフェ11店舗で「DSゲームカフェ」を実施中。DSのソフトを持ち寄って、通信対戦やすれちがい通信などが楽しめる。またソフトの体験版や店舗で使えるクーポンのダウンロードもできるので、この機会に楽しんじゃおう！

DATA　DSゲームカフェ
- 実施期間：2010年11月1日10時まで
- 実施店舗：11店舗（下記URL参照）
- URL：http://ds.game-cafe.jp

News「TSUTAYAでDS」サービスを10月1日より開始『イナズマイレブン3』キャンペーンも実施





10月1日から、音楽・映像ソフトのレンタルやゲームソフトの販売などを行うチェーン店「TSUTAYA」にて、ニンテンドーゾーンが設置される。ここでニンテンドーDSからアクセスすると、DSソフトの体験版が遊べたり、TSUTAYAがオススメするゲームソフト情報が見られたりする。また、『イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ スパーク／ボンバー』用のコンテンツをダウンロードできるキャンペーンも実施される。なおニンテンドーゾーンが設置されるのは、全国約50店舗となる予定。

DATA　TSUTAYA×イナズマイレブン3 爆熱キャンペーン
- 実施期間：10月1日～11月4日（時期により配信アイテムに違いあり）
- コンテンツ：秘伝書ダウンロード、爆熱スタンプラリー、必殺技・連写画像集、ライバルチーム徹底分析
- 実施店舗数：全国約50店舗（店舗名は下記URLを参照）
- URL：http://tsutaya.jp/deds/

News「キャラホビ2010」でアニメ「スーパーロボット大戦OG ジ・インスペクター」のステージが開催！





8月29日に幕張メッセで開催されたキャラクター＆ホビーの祭典「キャラホビ2010 C3×HOBBY」にて、アニメ「スーパーロボット大戦OG ジ・インスペクター」のステージが行われた。ステージには寺田貴信プロデューサーをはじめ、ライディース・F・ブランシュタイン役の置鮎龍太郎さん、ラミア・ラヴレス役の清水香里さん、クスハ・ミズハ役の高橋美佳子さんが登場。現在も続く収録時の印象や、登場キャラクターへの想いなどを語った。また初公開となる特報VTRや、番組主題歌を歌うJAM Projectからのビデオメッセージも放映。ステージにはたくさんのファンが集まり、ほかのブースに負けない熱気であふれていた。

DATA　スーパーロボット大戦OG ジ・インスペクター
- 放送局、放送開始日：東京MXテレビ（10月3日22時）、テレビ神奈川（10月3日25時）、チバテレビ（10月1日25時30分）、テレビ埼玉（10月1日26時）、テレビ愛知（10月1日25時58分）、サンテレビ（10月1日26時20分）、KBS京都（10月1日25時）
- URL：http://www.suparobo.jp/srw_lineup/srw_ogin/

News アイドルグループ「AKB48」のあの娘と両想いになっちゃおう！

9月14日に行なわれたバンダイナムコゲームスの新作発表会にて、人気アイドルグループ・AKB48が出演するゲームが発表された。その内容は、プレイヤーにラブアタックを仕掛けてくる全メンバーのうち47人をフッて、両想いになりたい1人を選ぶというもの。1万枚以上の写真やフルボイスのイベント、ドキドキの告白シーンが収録されている、ファン必携の1本だ。



DATA　AKB1/48 アイドルと恋したら…
- バンダイナムコゲームス　●PSP　●2010年12月23日発売
- 価格：通常版 ¥5,229／期間限定生産版 ゲーム未収録映像UMDビデオ付き ¥7,329／初回限定生産版 一度しか生産しません！オークション出品不可BOX ¥10,479／Premier Special Pack ¥36,729（いずれも税込価格）

News 携帯電話の画面を一括変更できるきせかえコンテンツを配信中

ケータイの待受画面、メニュー画面、電池／電波ピクトなどが、プレイステーションの象徴でもある“△○×□”マークなどに一括で変換できる“きせかえ”コンテンツが配信中。サイト名は「きせかえ△○×□」で、ほかにも『どこでもいっしょ』や『勇者のくせになまいきだ。』などのゲームソフトの世界観やキャラクターが表現されたデザインのものも用意されている。



DATA　きせかえ△○×□
- SCE　●配信中
- 対応サービス：iモード、EZweb、Yahoo!ケータイ
- 情報料：月額¥315（税込）
- URL：http://kisekae-scej.jp/

News Xbox 360で『FFXIII』が発売！ 初回購入特典はブックレット！

2009年にPS3で発売され大ヒットとなった『ファイナルファンタジーXIII』が、ついにXbox 360版で発売される。DVD3枚組で、英語ボイス＋日本語テキストとなる（英語、欧州言語テキストもあり）。バトル全体のバランスを見なおした「イージーモード」を新たに搭載しており、ゲームの苦手なプレイヤーでもエンディングまでたどり着きやすくなっている。また初回購入特典として、ブックレットが付属。国内と海外で使用したハイクオリティなキービジュアルをすべて集約した「ビジュアルアート集」、制作過程で収録を見送った未公開のイベントシーンを台本とあわせて紹介している「FINAL FANTASY XIII 未公開イベントシーン集」、エンディング後のアフターストーリーを完全書き下ろし小説として収録した「FINAL FANTASY XIII -Episode i-」という、豪華な内容になっている。





DATA　FINAL FANTASY XIII ULTIMATE HITS INTERNATIONAL
- スクウェア・エニックス
- Xbox 360　●2010年12月16日発売
- 価格：¥4,980（税込）

きたいと思っています（笑）。

キャナ☆メン：『アイマス2』に関する記事は、17位にも入ってますね。

アクティ：ゲーム技術者向けのカンファレンス「CEDEC 2010」はいくつか記事を書いたのですが、唯一ランキング内に入ったのがこの記事ですね。この模様はネット上で生中継されていたのですが、それでも後日この記事を見に来てくれていたのはありがたいです。

キャナ☆メン：講演の内容自体がおもしろかったのでしょうね。また講演ではスライドもたくさん使用されていたので、その結果掲載写真が多かったことも興味をひいた理由ではないでしょうか。

アクティ：しかもスライドで『アイマス2』のアイドルがたくさん出てくるから、見栄えがよかったですよ。読者には、「ゲーム中の動画はどうやって動かしているのか」、とか「『2』の映像がこんなに美しくなった理由は何か」などの興味も、元々あったのではないでしょうか。

●おしおきシステムに興味津々!?

アクティ：そのほかの記事ですが、簡単に振り返ってみましょうか。まず4位の『クリミナルガールズ』ですが、自由な発想で作っているなと感じましたね（笑）。はっちゃけ具合が、見ていて気持ちいいですよ。キャラクターがムチムチしているのもステキです。

キャナ☆メン：でも一番の注目は、おしおきシステムじゃないんですか（笑）。

アクティ：話題性は十分ありますよね。詳細は今後明かされると思うので、次号でも上位に入るかもしれません。

キャナ☆メン：5位は、大ヒット間違いなしの注目作『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の記事です。

アクティ：今まで掲載したまとめ記事も、トップページからリンクできるようにしました。初心者も参考になるはずだと思うので、ぜひ見てほしいですね。

キャナ☆メン：8位と30位に入った『ゴッドイーター バースト』ですが、このソフトもアクセス人気がありますね。

アクティ：キャラクターだけではなく、システム面の記事でも見てくれる読者が多いですね。ゲームの新要素も衣装などのカスタマイズだけではなく、システム部分の変化が多い点はスゴイですよ。

キャナ☆メン：前作をプレイした読者にとっては、そのようなシステム部分も気になる部分ですからね。

アクティ：最後に25位の『キャサリン』ですが、もともと『ペルソナ』はアクセス人気が高いんですよ。そのチームが開発しているということもあって、発表されたというだけの短い記事でもランキングに入ったのでしょう。

電撃オンライン スタッフコメント

しぬーしぬー。この本が発売されるころには終わっているであろう、東京ゲームショウ2010。この原稿を書いている今、まさに取材の準備に追われています。毎年ゲームショウはスタッフ総力戦でお届けしているので、スケジュールのコントロールが大変なんですよね。しぬーしぬー。あ、ゲームショウの特設ページ（http://dol.dengeki.com/sp/tgs2010/）はイベント終了後もしばらく置いておきますので、会期中にニュースを追い切れなかった人は活用してください‼（アクティ）

初登場作品を抑え、『Wii Party』が2号連続の1位に!

電撃ゲームスランキング

RANKING



集計期間 8月2日～8月29日

今号は9タイトルが初登場。そのなかの最上位は、約29万本を売り上げた『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』。ついに200万本を突破した『Wii Fit Plus』にも注目。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

『Wii Party』が今号も30万本以上の販売本数を記録して、2号連続で1位をキープしている。また、2位～4位までは初登場タイトルがランクインした。

1 Wii Party

Wii ■任天堂 ■ETC ■¥4,800 ■10.07.08

月間：33万4812本
累計：85万6723本



誰とでも、少しの時間で気軽に楽しめるパーティゲーム。スゴロクなどの定番ゲームのほか、80種類以上のミニゲームも収録。

2 モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

PSP ■カプコン ■ETC ■¥3,990 ■10.08.26

月間：28万8431本
累計：28万8431本



『モンスターハンター』シリーズでおなじみの、かわいいアイルーが主役。仲間達をたくさん集めて、少しずつ賑やかな村にしていこう。

3 Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R）

PS3 ■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥8,379 ■10.08.19

月間：25万8882本
累計：25万8882本



ロボットアニメに登場するリアルサイズの機体を、自在に操ることができるACTシリーズ。オリジナルの機体やキャラクターも登場する。

4 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）

PSP ■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥5,480 ■10.08.05

月間：16万5313本
累計：16万5313本



2000年に発売された『なりダン』のリメイク作。さまざまな職業のコスチュームを装備することにより、その職業になりきって戦える。

5 戦国BASARA3

PS3 ■カプコン ■ACT ■¥6,990 ■10.07.29

月間：13万4307本
累計：37万6389本



独自の解釈で描かれた戦国武将達が登場し、華やかな技で熱き火花を散らすACTシリーズ最新作。今号もベスト5をキープした。

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計	機種
6	初音ミク -Project DIVA- 2nd	セガ	ACT	¥6,090	10.07.29	9万6024本	33万3916本	PSP
7	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.08.26	6万2323本	6万2323本	PSP
8	スーパーマリオギャラクシー2	任天堂	ACT	¥5,800	10.05.27	6万1487本	81万1589本	Wii
9	イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ スパーク	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.07.01	5万8245本	45万2149本	DS
10	絵心教室DS	任天堂	ETC	¥2,800	10.06.19	5万3934本	16万4952本	DS
11	太鼓の達人DS ドロロン!ヨーカイ大決戦!!	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,040	10.07.01	5万3190本	19万8836本	DS
12	テトリスパーティープレミアム	ハドソン	PZG	¥3,990	10.08.05	5万1395本	5万1395本	DS
13	イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ ボンバー	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.07.01	5万428本	38万7658本	DS
14	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	スクウェア・エニックス	ETC	¥6,090	10.07.15	4万5032本	23万9728本	Wii
15	トモダチコレクション	任天堂	ETC	¥3,800	09.06.18	4万3935本	329万7111本	DS
16	実況パワフルプロ野球2010	KONAMI	SPG	¥5,250	10.07.15	4万610本	12万8262本	PSP
17	戦国BASARA3	カプコン	ACT	¥5,990	10.07.29	3万9478本	9万3314本	Wii
18	仮面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大戦	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,040	10.07.29	3万8811本	9万4328本	DS
19	ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～	任天堂	S・RPG	¥4,800	10.07.15	3万8626本	24万1253本	DS
20	ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,040	10.08.05	3万8506本	3万8506本	DS
21	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	SLG	¥5,040	10.07.08	3万5973本	15万6420本	DS
22	実況パワフルプロ野球2010	KONAMI	SPG	¥6,980	10.07.15	3万3357本	21万8846本	PS3
23	超次元ゲイム ネプテューヌ	コンパイルハート	RPG	¥7,329	10.08.19	3万1619本	3万1619本	PS3
24	モンスターハンターポータブル 2nd G【PSP the Best】	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	3万1489本	42万2799本	PSP
25	New スーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	3万884本	397万1112本	Wii
26	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	2万7388本	283万5144本	Wii
27	Wii Fit Plus	任天堂	ETC	¥2,000	09.10.01	2万7373本	202万5780本	Wii
28	バトルスピリッツ デジタルスターター	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,040	10.08.05	2万6549本	2万6549本	DS
29	New スーパーマリオブラザーズ	任天堂	ACT	¥4,800	06.05.25	2万3831本	565万2127本	DS
30	Jリーグ ウイニングイレブン2010 クラブチャンピオンシップ	KONAMI	SPG	¥5,980	10.08.05	2万2552本	2万2552本	PS2

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』のソフトを買っちゃいました。かわいい……かわいいよプーギー……（31歳、女性）／『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）』は、コンボをつなげるのが楽しい。コスチュームの収集にも夢中です（25歳、男性）

Readers 読者購入ランキング TOP30

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

1位と2位は、売り上げランキングでも上位に入った作品。『戦国BASARA3』は、前号の1位から少し後退した。

1 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）
PSP ■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥5,480 ■10.08.05
22241 Point



売り上げランキングでは4位だったが、こちらでは1位。『テイルズ オブ ファンタジア クロスエディション』も収録されており、オトク感満点。

2 Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R）
PS3 ■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥8,379 ■10.08.19
21754 Point



こちらのタイトルも、売り上げランキングでは上位。シリーズ最新作はPS3に舞台を移し、美しいグラフィックとハイスピードACTが楽しめる。

3 戦国BASARA3
PS3 ■カプコン ■ACT ■¥6,990 ■10.07.29
20341 Point



徳川家康、石田三成、伊達政宗など戦国時代の有名武将が登場し、ド派手な技で敵をなぎ倒していく。初心者でも簡単に操作できるのも嬉しい。

4 ラブプラス+
DS ■KONAMI ■ETC ■¥4,800 ■10.06.24
18425 Point



売り上げランキングでは31位以下となってしまったが、こちらのランキングでは堂々の4位！ 一緒に熱海旅行へ行く読者が続出中なのか!?

5 フェイト／エクストラ
PSP ■マーベラスエンターテイメント ■RPG ■¥6,279 ■10.07.22
18247 Point



PC版『フェイト／ステイナイト』の世界観をベースに、近未来を生きる"霊視ハッカー"達の死闘を描くRPG。前号では3位だったが、2ランク後退。

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	ポイント
6	LAST RANKER（ラストランカー）	PSP	カプコン	RPG	¥5,990	10.07.15	17954 Point
7	初音ミク -Project DIVA- 2nd	PSP	セガ	ACT	¥6,090	10.07.29	17145 Point
8	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	カプコン	ETC	¥3,990	10.08.26	15244 Point
9	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	PS3	SCE	RPG	¥6,980	10.07.08	15145 Point
10	イースvs.空の軌跡 オルタナティヴ・サーガ	PSP	日本ファルコム	ACT	¥6,090	10.07.29	14957 Point
11	ゼノブレイド	Wii	任天堂	RPG	¥6,800	10.06.10	14725 Point
12	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	¥5,229	10.04.29	14214 Point
13	メタルマックス3	DS	角川ゲームス	RPG	¥6,090	10.07.29	13847 Point
14	Wii Party	Wii	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	13445 Point
15	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	PSP	5pb.	AVG	¥6,090	10.08.12	13101 Point
16	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	PS3	ガスト	RPG	¥7,140	10.06.24	12957 Point
17	超次元ゲイム ネプテューヌ	PS3	コンパイルハート	RPG	¥7,329	10.08.19	12701 Point
18	武装神姫 バトルマスターズ	PSP	KONAMI	ACT	¥5,800	10.07.15	12235 Point
19	戦国BASARA3	Wii	カプコン	ACT	¥5,990	10.07.29	11878 Point
20	太鼓の達人DS ドロロン!ヨーカイ大決戦!!	DS	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,040	10.07.01	11678 Point
21	TRICK×LOGIaC シーズン1	PSP	SCE	AVG	¥2,980	10.07.22	11477 Point
22	GOD EATER（ゴッドイーター）	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	11101 Point
23	実況パワフルプロ野球2010	PS3	KONAMI	SPG	¥6,980	10.07.15	10754 Point
24	アラン ウェイク	Xbox 360	マイクロソフト	A・AVG	¥7,140	10.05.27	10214 Point
25	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT（ブレイブルー コンティニュアム シフト）	PS3	アークシステムワークス	FTG	¥7,140	10.07.01	9658 Point
26	Jリーグ ウイニングイレブン2010 クラブチャンピオンシップ	PS2	KONAMI	SPG	¥5,980	10.08.05	9245 Point
27	イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ ボンバー	DS	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.07.01	8145 Point
28	モンスターハンターポータブル 2nd G [PSP the Best]	PSP	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	7058 Point
29	絵心教室DS	DS	任天堂	ETC	¥2,800	10.06.19	6358 Point
30	イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ スパーク	DS	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.07.01	5014 Point

Market VS Readers オリジナルタイトルに対する目利きは難しいのだが……

売り上げランキングで第1位の『Wii Party』は、読者購入ランキングでは第14位。順位こそ低いかもしれないが、電撃ゲームスで、この1年、ランキングを比較して見てきた印象で考えると、この手のタイトルとしては健闘したのではないかと思うのだが、どうだろう？ 近年、夏商戦はタイトル次第という側面が強く、季節柄の商戦期としては盛り上がりにくい（大きな売り上げが上がりにくい）ものになってはいるのだが、『ぽかぽかアイルー村』を筆頭に他にめぼしいタイトルがなかったわけではなく、また電撃ゲームスの読者層に大きな変化があったということも考えにくいので、これは『Wii Party』が健闘した結果だと、素直に考えたいところだ。

この夏の注目作はいくつかあるが、まず最初にチェックしたいのは、本誌ではクリエイターの声を前面に打ち出してプッシュしてきた『ラストランカー』。二月目ながら、売り上げランキングでは残念なことにTOP30にも入っていない。本誌で伝えてきたように、やり込みがい、ボリュームがある……どころか、それが大きな魅力であるタイトルだけに、やや残念な気はする。ただ、一方、読者購入ランキングではしっかり第6位に入っている（集計期間は考慮しなければいけないだろうが、第6位は『ぽかぽかアイルー村』よりも上だ）。読者には、その魅力がしっかり伝わっているのだと考えると、この結果は非常に残念だ。『ニーア レプリカント』のような極端な事例ではないが、近いものを感じる。

また、『ニーア』も『ラストランカー』も、ブランニューのオリジナルタイトルであることにも触れておきたい。（コアなゲームファンに向けた）オリジナルタイトルを打ち出していかなければならないという議論は、もう何年もゲーム業界を語る際に俎上に上がっているが、十分に実現しているとは思えない。もう遅いのかまだ間に合うのかはわからないが、本気で考えるべき時というか、刻限は迫っているような気がする。

ちなみに順位だけを見れば、最も矛盾なく感じたのは『初音ミク -Project DIVA- 2nd』。売り上げランキングでは第6位に入り、トータルでも33万本以上のスマッシュヒットになっている。そして、読者購入ランキングでも第7位。ある意味、ファン層も見えやすく、「わかりやすい」商品だったことが奏功したのではないだろうか。

ちなみに『ぽかぽかアイルー村』が読者購入ランキングで第8位（売り上げランキングでは第2位）なのは、集計期間が原因であると考えられる。来月のランキングに期待したいところだ。

（倉西誠一／201009081757）

読者の声 ゲームアーカイブスやバーチャルコンソールにあるゲームソフトの攻略記事も読んでみたいです（25歳、男性）／「諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり」に掲載されていた小諸城跡には、小さい頃によく訪れていたのでとても懐かしくなりました（15歳、女性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

期待のソフトランキングでは、『タクティクスオウガ 運命の輪』が初登場でいきなり1位を獲得した！

読者人気ランキング

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください







順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	Another Century's Episode:R (アナザーセンチュリーズエピソード:R)	PS3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥8,379	10.08.19	23546
2	ラブプラス+	DS	KONAMI	ETC	¥4,800	10.06.24	23154
3	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX (クロス)	PSP	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,480	10.08.05	19587
4	ゼノブレイド	Wii	任天堂	RPG	¥6,800	10.06.10	17545
5	戦国BASARA3	PS3	カプコン	ACT	¥6,990	10.07.29	16987
6	フェイト／エクストラ	PSP	マーベラスエンターテイメント	RPG	¥6,279	10.07.22	15475
7	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	¥5,229	10.04.29	14854
8	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	カプコン	ETC	¥3,990	10.08.26	13985
9	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	13587
10	初音ミク -Project DIVA- 2nd	PSP	セガ	ACT	¥6,090	10.07.29	13254
11	戦国BASARA3	Wii	カプコン	ACT	¥5,990	10.07.29	12874
12	超次元ゲイム ネプテューヌ	PS3	コンパイルハート	RPG	¥7,329	10.08.19	12474
13	STORM LOVER(ストームラバー)	PSP	ディースリー・パブリッシャー	AVG	¥6,090	10.08.05	11985
14	イースvs.空の軌跡 オルタナティヴ・サーガ	PSP	日本ファルコム	ACT	¥6,090	10.07.29	11452
15	メタルマックス3	DS	角川ゲームス	RPG	¥6,090	10.07.29	10755
16	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	PS3	SCE	RPG	¥6,980	10.07.08	10141
17	GOD EATER (ゴッドイーター)	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	9154
18	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	8357
19	TRICK×LOGIC シーズン1	PSP	SCE	AVG	¥2,980	10.07.22	6254
20	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Wii	スクウェア・エニックス	ETC	¥6,090	10.07.15	4744

期待のソフトランキング

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください







順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	タクティクスオウガ 運命の輪	PSP	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥5,980	10.11.11	28145
2	モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01	27145
3	キングダム ハーツ Re:コーデッド	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,490	10.10.07	23477
4	ロード オブ アルカナ	PSP	スクウェア・エニックス	ACT	¥5,980	10.10.14	28145
5	テイルズ オブ グレイセス エフ	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	10.12.02	27145
6	ゴッドイーター バースト	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.10.28	23477
7	英雄伝説 零の軌跡	PSP	日本ファルコム	RPG	¥6,090	10.09.30	22471
8	デッドライジング2	PS3	カプコン	ACT	¥7,990	10.09.30	21714
9	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	19122
10	劇場版マクロスF ～イツワリノウタヒメ～ Hybrid Pack	PS3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,140	10.10.07	18421
11	けいおん！ 放課後ライブ!!	PSP	セガ	ACT	¥6,090	10.09.30	17852
12	ファイナルファンタジーXIV	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年3月上旬発売予定	17410
13	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	PSP	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	2011年発売予定	16741
14	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ	DS	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥5,040	10.10.28	16010
15	ラジアントヒストリア	DS	アトラス	RPG	¥6,279	10.11.03	15475
16	The 3rd Birthday	PSP	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	10.12.22	14989
17	RED DEAD REDEMPTION (レッド・デッド・リデンプション)	PS3 / Xbox360	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	ACT	¥7,340	10.10.07	13741
18	新・光神話 パルテナの鏡	3DS	任天堂	ACT	価格未定	発売日未定	12582
19	アーマード・コア 5	PS3	フロム・ソフトウェア	ACT	価格未定	2010年発売予定	11478
20	メダル オブ オナー	PS3	エレクトロニック・アーツ	STG	¥7,665	10.10.14	10658

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.178)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声 『タクティクスオウガ 運命の輪』の特集はとてもよかったです。引き続き情報が知りたいです（30歳、男性）／「電撃モンハン組合」はおもしろかったです。今後も『モンスターハンターポータブル 3rd』の新情報に期待しています（21歳、男性）

2010年秋のゲームは豊作の予感!



電撃ゲームスレビュー

じっくりと遊べるRPGから爽快感あふれるACTまで、気になるタイトルをレビューで紹介！　今回のタイトルはどれも年末までに遊んでおきたいタイトルばかりです。

今月のレビュータイトル

- ポケットモンスターブラック・ホワイト
- 大神伝 ～小さき太陽～
- シンギュラリティ
- 英雄伝説 零の軌跡
- フロントミッション エボルヴ
- デッドライジング2
- クロヒョウ 龍が如く新章

編集長おしょうの『レビュアーに聞く！』



いつのまにか今年もあと3カ月
年末に向けてゲームの発売ラッシュ！

編集長おしょう

さてさて、本誌が発売されている頃には毎年恒例の東京ゲームショウも終わり、いよいよ今年も秋～年末のゲーム発売ラッシュに突入です。なかでも個人的な9月の注目タイトルは、やはり『ポケットモンスターブラック・ホワイト』、そして『ファイナルファンタジーXIV』！　ただ、後者については、原稿執筆段階では正式サービス前、さらにオンラインでアップデートしていくMMORPGということで、今回はレビューの対象外としてあります。ご了承を！

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスレビュー」では、読者のみなさんのご意見やレビューを掲載させていただいております。募集するのは2種類のレビューです。1つ目は、あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビュー。そして2つ目は個別のレビューや、コーナー自体に対する御意見やご感想になります。Vol.14で掲載されるのは10月5日までにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひゲーム&レビューへの思いを寄せてください！

募集1 読者レビュー

2010年1月以降に発売されたゲームソフトについてのレビューを募集します。レビューを送る際には、必ず対象のゲームソフトのタイトルと、そのタイトルの機種を明記したうえで、ハガキや封書、メールにて編集部までお送りください。レビュー内容については、そのタイトルに関することであれば原則的に自由ですが、文章の表現については、掲載時に編集部にて一部修正させていただく場合もありますので、ご了承ください。また、レビューの文章量については300文字以上を目安にお書きいただければと思います。ペンネームがある場合は記載を忘れずに！

募集2 レビュアーに一言!

「電撃ゲームスレビュー」で掲載しているレビューについてのご意見を募集いたします。掲載されている各タイトルのレビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」などといったご感想、ご意見などを電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいても問題ありません。率直なご意見をお願いいたします。文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を一部修正させていただく場合がございます。ご了承ください。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、右記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、右記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書の宛先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで
▽メールアドレス
games-review@ml.asciimw.jp

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。
またハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

今号の1本



◀2匹のポケモンが同時に技を使って繰り出す「コンビネーション技」や、ゲームと連動するWebサイト「ポケモングローバルリンク」など、新たな要素が満載の『ポケットモンスター』最新作。

ポケットモンスターブラック・ホワイト

DS
- 発売元：株式会社ポケモン／販売元：任天堂／開発元：ゲームフリーク
- RPG　● 各￥4,800（税込）（記事はP.322）

発売中（9/18発売）

ゲームに限らず作品が数を重ねることで、少しずつファン層は入れ替わるもの。『ポケットモンスター』も第1作目『ポケモン 赤・緑』が発売されたのは14年前。最近のシリーズ作品は遊んでいないという人も多いでしょう。でも、そんな昔のポケモントレーナーにこそ、もう一度遊んでほしい今作。だって、今遊んでも楽しいことには変わらないから！

【新ポケモンだけ！】「エンディングまで新しいポケモンしか出ない」……完全新作と銘打った今作のウリの1つには正直不安と不満がありました。でも実際遊んでみると、ポケモンが一新されたことがここまで楽しみを増やすとは！　という思いにかられました。本シリーズは『ポケモン 赤・緑』からの積み上げを基本に進化してきたので、"ここはこうやって進めばいい" とか、"次はこんな展開が待っているはず" というような、シリーズを重ねることで染みついたお決まりが確かにありました。しかし、今回はそれが一切通じない。どこでどんなポケモンが出てくるかわからないし、出てきたところですべてが初対面なので、どんなポケモンなのかわからない。確かめるには片っ端から全部捕まえるしかないわけです。で、捕まえたらどんな技を覚えるのかを知りたいし、進化してどんな姿になるのかも見てみたい。バトルと捕獲という基本中の基本を新たな気持ちで楽しめる。ワクワク感が詰まっているこの感じは『ポケモン 赤・緑』以来です。

【多くのキャラが紡ぐストーリー】主人公に絡むキャラクターが増えたことで、ストーリー面もかなりぎっしりと凝縮された感じ。愛され天然キャラのベルと、知識豊富なしっかり者のチェレンという2人の幼なじみは、キャラ分けが明確なので掛け合いが漫才っぽい感じ。そこに悪の組織プラズマ団、謎の人物・N、ときにはジムリーダーも加わって物語を盛り上げます。カノコタウンから始まるフィールドは、序盤でこそ従来作と同様の雰囲気を踏襲していますが、最初の大都市であるヒウンシティに着くと雰囲気が一変して、一気に世界が広がる感じに。ちなみにこのヒウンシティの広さと人の多さは、今までのシリーズにない規模なので必見です。

【耳で感じるポケモンらしさ】いろいろな部分が変わっているなかで、これは『ポケットモンスター』だと一番感じられたのが音楽。もちろん従来作から曲は変わっているんですが、音楽の雰囲気やちょっとした効果音が気持ちいい。回復してもらったときの音、パソコンを起動したときの音、ポケモンを捕まえたときの音など、『ポケットモンスター』らしさが随所にあるんです。

【遊べていない要素だらけ……】今回はプレイ環境の都合上、Cギアを用いた通信機能や今作の目玉であるポケモングローバルリンクは未プレイ。ということは、今までの延長としての部分だけでもこれだけおもしろいわけです。みんなが同じスタートラインから始められて、昔のプレイヤーも新鮮に遊べる今作は、新たにポケモンを始めるチャンスともいえますね。（たぐ）

おしょうのココが知りたい！

おしょう：完全新作としては4年ぶりとなる『ポケットモンスター』シリーズですが、今回は特に "一新" という感じですな。

たぐ：なにせ初めて出会うポケモンばかりなので、初代からのポケモントレーナーの自分でも、油断するとピンチになることが多かったですね。あとポケモンのデザインも、従来のシリーズとは一味違った印象です。

おしょう：確かにそういう意味では、シリーズ未経験者が、経験者と一緒にプレイするには最適の1本かもですな。特に今回はWi-Fiやワイヤレス通信はもちろん、専用のWebサイトを利用した仕掛けもあったりと、とにかくコミュニケーション要素がてんこ盛りなので、発売後にどのような盛り上がりを見せるのかが興味深いところです。

読者レビュー　メモリーズオフ ゆびきりの記憶

機種：Xbox 360　ジャンル：AVG
発売日：2010年7月29日

物議を醸したプロモーションビデオなどで、いったいどんな展開が待っているのか？　と思わせてくれた本作。ですが、フタを開けてみたらやや普通とも思えるAVGでした。たしかに各バッドエンドへの展開は、プレイヤーをかなり寂しい気分にさせますし、特にゲーム中の女の子と「ゆびきり」をしまくったあとの結末には呆然としましたが……。あと、すべてのエンディングを見て気になったのは、メインヒロインの2人以外の女の子ルートでの主人公の将来です。真相を知らずに生活を続けていったら、すごく後悔するのでは？　そのあたりはいずれ発売されると思うファンディスクに期待です。特に詩名ルートを補完してほしい。（兵庫県・さるすべり）

レギュラーレビュアー

担当タイトル

- 大神伝 ～小さき太陽～ ……… N
- シンギュラリティ ………… ユート、ツヅライ
- 英雄伝説 零の軌跡 ……………… 葛城亮
- フロントミッション エボルヴ ……… ツヅライ
- デッドライジング2 ………… リチョーよしみ
- クロヒョウ 龍が如く新章 ……………… 葛城亮



リチョーよしみ

- 年齢：25歳　●出身地：東京都　●性別：女
- 好きなゲームジャンル：A・AVG&TPS

ゾンビのゲームをすると怖くて眠れなくなっちゃう！　と先月に報告したばかりですが、『デッドライジング2』のプレイ中はそうでもなかったです。このゲームのゾンビは、なんていうか、友達感覚ですね。



N

- 年齢：23歳　●出身地：東京都　●性別：女
- 好きなゲームジャンル：RPG

9月になってあちこちで肉まんやおでんが始まりましたね。そこで私が驚いたのが某コンビニのおでんメニュー「讃岐うどん」。どんなに暑くても買わずにはいられませんでした。なにこれ天才の発想。おいしい。

大神伝 ～小さき太陽～

DS　●カプコン　●A・AVG　●¥5,040（税込）（記事はP.126）　9/30発売



◀前作の主人公「アマテラス」の息子「チビテラス」が、親譲りの筆しらべを使って、ナカツクニに広がる暗雲を振り払う。

80　クリア▶○　プレイ時間▶26時間

キャラのかわいさがあふれ出す！

舞台は前作『大神』から9カ月後のナカツクニ。ストーリーは昔話的でわかりやすいのですが、大人には少し物足りないかもしれません。今作は主人公チビテラスをはじめ、前作の主要人物に縁のある子供達が相棒となるので、前作とつながりがある場面は多め。とはいえ、物語をきちんと説明してくれるので前作を未プレイでも問題なし。ともに冒険しながら成長していくチビテラスや子供達がとてもかわいく、プレイ中は頬が緩みっぱなし。11種の筆しらべを駆使した戦闘も楽しいです。また、ボス戦や謎解きで少しでも手間取ると、答えに限りなく近いヒントが出てくるなど、全体的な難易度はかなり低め。さらに難易度設定で「ヒヨっ子」を選べば、アクションが苦手でも戦闘で詰まることはなさそうです。(N)

90　クリア▶×　プレイ時間▶7時間

チビテラスがかわいいだけじゃない!?

いろんな意味ですごすぎた名作『大神』の世界観を受け継ぐ本作。携帯機ながらグラフィックや雰囲気は相当がんばっている印象を受ける。チビテラスや相棒がとにかくかわいらしく、癒し効果は抜群。「筆しらべ」のおもしろさも健在で、各技を使い分けて仕掛けを解くパズル要素が新鮮だった。シナリオもボリュームがあり、最後まで進めればグッときそうな気配をヒシヒシ感じながら遊べる。ボスとのバトルも程よい難易度で歯応えがあって◎。ただ、エリアの随所にローディングポイントがあるので、広い世界を駆け回るといった爽快感は味わいにくい。前作からのファンはチビテラス達のかわいさを堪能しつつ、ハードの違いを踏まえたうえで遊ぶべし。そのときはヘッドホン&音量大きめでね！　(サガコ)

シンギュラリティ

PS3 / Xbox360　●スクウェア・エニックス　●STG　●¥7,980（税込）　発売中（9/22発売）



◀謎の研究施設で入手した時間操作デバイス「TMD」を使い、60年前に起きた事件と謎を追う、サバイバルホラーFPS。

85　クリア▶○　プレイ時間▶15時間

低めの難易度で遊びやすい

フィールドに回復アイテムや弾薬が多く落ちてたり、武器ロッカーから好きな武器を取り出せたりと、全体的に難易度は低め(難易度は3段階から選べて、オイラはNormalをプレイ)。FPSにありがちな「体力や弾薬がヤバイ！」って状況があまりなく、エンディングまでラクラクたどりつけた。操作性はダッシュ（左スティックを押し込みながら倒す）が少しやりにくく感じた程度で、ほかは良好。銃も種類自体は少ないけど、スコープ中でもスローモーションにできるなど、特徴を持つ銃が多く用意されていて楽しかったな。主人公が持つ、時を操るデバイス「TMD」は謎解きにも使うけど、戦闘での比重も大きめ。ただ、謎が同じようなものばかりで、凝った仕掛けのものが少ししかなかった点が残念だった。(ユート)

80　クリア▶×　プレイ時間▶7時間

時間を操る感覚が新鮮

主人公が持つ時間操作デバイス「TMD」を使った、オブジェクトに対する時間操作が新鮮でした。とはいえ、謎解きとしてTMDを使う機会がもう少しあるとよかったかな。また、プレイ中に何度か、パズルを解くことを必要とされますが、パズルのギミックが使い回されているように感じるのもややマイナス。もっといろいろなパズルを解いていきたかったです。ゲームプレイに関しては、主人公のレンコはこういったFPSでは珍しく思えるほど強く、プレイ中にストレスを感じることはほとんどありませんでした。FPSに慣れていない人でもサクサクとゲームを進められると思います。表現の部分で仕方のないことですが、マルチプレイの対戦相手が日本語版の相手だけになってしまったのは少し残念。　(ツヅライ)

英雄伝説 零の軌跡

PSP　●日本ファルコム　●RPG　●¥6,090（税込）（記事はP.152）　9/30発売



◀『英雄伝説』シリーズ最新作。主人公のロイドは警察の特務支援課の一員として、さまざまな問題を仲間とともに解決していく。

95　クリア▶×　プレイ時間▶21時間

じっくり遊ぶならコレで決まり!!

まず一番驚かされたのが、ゲーム全体のボリュームの多さ！　豊富なサブイベントをクリアしていくなかで登場人物の過去や人となりが明らかになっていくため、ついつい引き込まれてしまいます。そして、警察に身を置く主人公達を取り巻く状況が描かれる「大都市の光と闇、そして正義とは」というテーマも細部まで練り込まれています。さらに、捜査で得たさまざまな手がかりから事件の真相を推理するのもRPGとしては新鮮でした。正しい選択肢を選ばなくてもストーリーは進みますが、正解を選んで事件を解決できたときの爽快感は思わずガッツポーズしてしまうほど。また、主人公のロイドをはじめとした特務支援課のメンバー達が個性的かつ魅力的なのも◎。ベタ誉めですが本当にイイです。　(葛城亮)

90　クリア▶×　プレイ時間▶20時間

やり込み要素満載のドラマチックRPG

『空の軌跡』シリーズの正統続編。豊富なクエストや本の収集、街の住人のメッセージがイベントごとで細かく変化するなど、前作から好評な点はそのまま踏襲されている。また、イベント時に一部のセリフがボイス付きになり、キャラの特徴がつかみやすくなったのはうれしい。ロード時間は全体的に短めにまとめられており、ストレスなくプレイできる。バトル面では、フィールドで敵を直接攻撃するアタックエンカウントを採用。攻撃のヒットのさせ方によって戦いが有利になるので、気が抜けない緊張感のあるプレイが楽しめる。ただ、アーツ（魔法）を使うためのシステムにややクセがあり慣れるまでが大変。また、一度Sブレイクを発動させてしまうとキャンセルができないのは残念でした。　(Y.M)

ゲストレビュアー

担当タイトル

- 大神伝 ～小さき太陽～ ……… サガコ
- 英雄伝説 零の軌跡 ……… Y.M
- フロントミッション エボルヴ ……… 柏又
- デッドライジング2 ……… Ron
- クロヒョウ 龍が如く新章 ……… ホンドゥ

サガコ

- 年齢：30代　●出身地：佐賀県　●性別：女
- 好きなゲームジャンル：絵本のようなRPG

本誌では『ニーア』などを担当。常々「ゲームを紹介する」のではなく「ゲームの楽しみ方を紹介したい」という思いで仕事中。『大神伝』はまず「大神降ろし」で初落涙。そしてチビテラスとサクヤのじゃれあいで初悶絶。もふかわいい、恐るべし！

Y.M

- 年齢：30代　●出身地：東京都　●性別：男
- 好きなゲームジャンル：RPG

『ブラックオニキス』『ハイドライド』『イース』とPC-8801mkⅡでRPGの洗礼を受け、コンシューマ機でもRPG三昧。『英雄伝説』シリーズは、PC版の『空の軌跡SC』から記事にかかわりました。『DQ』と『イース』シリーズもこよなく愛す。



ユート

●年齢：26歳　●出身地：大阪府　●性別：男
●好きなゲームジャンル：ACT&A・RPG

電撃ゲームス1周年オメー♪　Vol.1と比べると誌面の作りはもちろん、レビューコーナーもさま変わりしましたねぇ（笑）。制作側&読者側として、これからも楽しみながら読ませてもらいます！（お便り風に）



ツヅライ

●年齢：25歳　●出身地：東京都　●性別：男
●好きなゲームジャンル：RPG&ACT&FPS

最近は暑さもおさまり、比較的過ごしやすくなりました。そして次は秋、ゲームの秋です！　個人的に『ファイナルファンタジーXIV』の発売が待ち遠しい今日この頃。あの広大な世界を早く旅してみたいです。



葛城亮

●年齢：26歳　●出身地：千葉県　●性別：男
●好きなゲームジャンル：S・RPG&3D STG

最近、ダイエットで深夜に毎日4キロほど走るようになりました。当然行き交う人はほとんどおらず、たまに車とすれ違う程度なのですが、そういった方達にいったいどう思われているのか、ちょっと心配です。

フロントミッション エボルヴ

PS3 / Xbox360　●スクウェア・エニックス　●STG
●¥8,190（税込）
（記事はP.84）
発売中（9/16発売）



◀『フロントミッション』最新作はSTGで登場。カスタマイズしたヴァンツァーに乗り込み、スピーディな戦闘を楽しめる。

85　スピード戦闘と自由なカスタマイズ

クリア▶○　プレイ時間▶7時間

S・RPGだった従来の『フロントミッション』とは異なり、本作はTPS視点でヴァンツァーを自ら操縦するため、操作方法に慣れるまでは少々とまどうかも。また、ヴァンツァーの動きがかなりスピーディで、戦闘の展開も目まぐるしく変化するので、アクションSTGが苦手な人には少々難しいかも。ただ、カスタマイズの範囲は広く、胴や両腕、脚、武器などのパーツを組み合わせているだけでも非常に楽しい。また、ミッションに失敗してカスタマイズ画面に戻っても、最後のチェックポイントからすぐに始められる手軽さも好印象です。そのシングルキャンペーンのボリュームは6～7時間程度とやや少なめに思えますが、サクっと終わらせてマルチプレイへ挑戦すると考えれば、ちょうどよい感じに思えました。（ツヅライ）

80　ヴァンツァー戦に注力されたSTG

クリア▶○　プレイ時間▶20時間

本作のヴァンツァーは、軽快な動きのなかに、『フロントミッション』ならではの重厚感が垣間見えて、かなりシリーズを研究しているなーといった感じ。キャンペーンモードは、初期機体の装甲が薄くて撃ち合いはちょっとキツイですが、ゲームを進めていけば自分だけの機体をカスタマイズできるので、ヴァンツァーを使いこなす快感が味わえるはず。開始直後はダッシュのスピードにほんろうされるかもしれませんが、慣れてくればアクションSTGとしての敷居はそれほど高くはないと感じるでしょう。ただ残念なのがストーリー展開。一介の技術者（しかも新人）が軍に入って、トントン拍子で活躍するのは、ある意味で少年漫画風なので、オッサンには少々キツイ。設定は悪くないと思うんですが……。（柏又）

デッドライジング2

PS3 / Xbox360　●カプコン　●ACT
●¥7,990（税込）
（記事はP.132）
9/30発売



◀ゾンビだらけとなってしまった街中を、娘のケイティーとともに生き抜いていくACT。生存者と力を合わせて街から脱出せよ！

80　ゾンビと思いっきりたわむれよう

クリア▶○　プレイ時間▶25時間

芝刈り機などの身近なアイテムでゾンビを倒しまくったり、お店に並んでいる奇妙な衣装に着がえたりと、やりたい放題できるので、マップのあちこちに行きたくなります。各場所に散らばった生存者を助けつつ、メインとなるストーリーを進めていくという流れや、現在のレベルを引き継いだまま最初からやり直せる点が、前作同様でありがたいですね。「バット＋釘」など見つけやすいアイテムを組み合わせて、使い勝手のいい武器が作れるため、強い武器を探す必要がないのは本作ならでは。ただ、イベント開始時やマップ切り替え時などのロード時間が長めで、ボス戦でゲームオーバーになったときなど、リトライ時にこれらのロードを再び味わなければいけないのは少しイライラするかもしれません。（リチョー）

85　前作以上にテンポのよさがアップ

クリア▶×　プレイ時間▶12時間

全体的に、前作よりもゲームのテンポがよくなっていると感じました。開始早々にゲーム内の競技“スライシクルズ”で、ゾンビをガンガン倒していく爽快感が味わえますし、マップ内のアイテム配置もよいので、最初からゾンビと対等に戦える点がテンポのよさにつながっています。シングルプレイは、ほぼ前作同様の操作方法なので、前作経験者ならすんなりとプレイできるでしょう。ゲームシステムとしては「Zombrex」を探し出して、決められた時間に娘に投与しなければならないというノルマが加わったので、それが程よい緊張感を演出しています。前作の写真撮影はないですが、コンボ武器用の素材集めなど、バトル&収集要素が強くなっており、前作以上にゾンビ狩りが楽しめると感じました。（Ron）

クロヒョウ 龍が如く新章

PSP　●セガ　●ACT
●UMD版：¥6,279（税込）／DL版：¥5,600（税込）
発売中（9/22発売）



◀主人公の右京龍也は力のみを信じるアウトローな少年。そんな彼は権力と欲望が渦巻く街「神室町」でいったい何を見るのか？

90　感動のシナリオに思わず涙……

クリア▶○　プレイ時間▶21時間

シリーズ初のPSP作品ながら、本編はもとより恒例のミニゲームやサブイベント、アドホック通信を介した対戦プレイなど、非常にボリュームのある内容に仕上がっている印象です。シナリオも秀逸で、主人公・右京龍也の成長を描いた物語は、先に進むにつれてどんどん引き込まれていくものがあり、各所に込められたメッセージやテーマに胸を強く打たれました。一方、システム面では「スタイル」の切り替えによる戦闘がおもしろく、空手やボクシング、柔術など、それぞれに一長一短のある格闘技のなかから、自分に合った戦い方を探すのが楽しいです。シリーズおなじみの「ヒートアクション」は種類が豊富で派手なのですが、武器を使ったヒートアクションがなくなってしまったのはやや残念でした。（葛城亮）

80　主人公の育成要素にピタハマり！

クリア▶×　プレイ時間▶9時間

『龍が如く』してるなコレ。というのが『クロヒョウ』をプレイした第一印象です。裏社会に生きるキャラクターならではの息づかい、ギャング達との死闘、そして重厚ながらも熱いメインストーリー。そのすべてにシリーズのエッセンスが詰まっていて、ファンである自分には嬉しいかぎりです。なかでも一番ハマったのは、互いのエネルギーゲージが表示されないバトル。あと何発殴れば相手が倒れるのかがわからないので、緊迫感あふれる展開になるんです。また、主人公のアクションは、設定したスタイルによって変化するのですが、そのレベルやステータスを上げるのも遊びがいがあります。ヒマなときにちょっとPSPを起動して、育成が楽しめるので、外に持ち出したくなるタイトルですね。（ホンドゥ）

柏又

●年齢：38歳　●出身地：埼玉県　●性別：男
●好きなゲームジャンル：ACT&STG

今年でライター・編集仕事は17年目に突入。業界的にはもうジジィもいいところですね。ここ数年は『コール オブ デューティ』や『Fallout』など、シューター系タイトルの仕事が多いです。でも年に1回くらい無性にギャルゲーが遊びたくなる……。

Ron

●年齢：不詳　●出身地：東京都　●性別：男
●好きなゲームジャンル：ACT&F・TPS&PZG

“操作する楽しさ、インタラクティブ性のある内容”をゲームに求めてしまうため、普段はACT系のゲームやFPS、TPSを中心に遊んでいます。最近は好きで洋ゲータイトルの記事を担当することが多いですが、日本のゲームももちろん大好きです。

ホンドゥ

●年齢：28歳　●出身地：ゲームセンター　●性別：男
●好きなゲームジャンル：ACT&アーケードカードゲーム

何はなくともゲーセン！　今マストなのは『戦国大戦』のロケテスト。『三国志大戦』のようにプレイ後に排出されるカードで遊ぶゲームです。先日、250プレイもの間、SR（スーパーレア）が引けないという記録を樹立。得たものはPriceless！

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.178の読者アンケート記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
1	30日	探偵 神宮寺三郎 DS 赤い蝶	アークシステムワークス ¥4179／AVG	
2	30日	閉ざされた病棟 -DEMENTIUMII-	インターグロー ¥5040／A・AVG	
3	30日	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン ¥5040／A・AVG	126・276

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
4	7日	キングダム ハーツ Re: コーデッド	スクウェア・エニックス ¥5490／RPG	54
5	7日	マル合格資格奪取! 販売士検定試験2級・3級	メディアファイブ ¥4800／ETC	
6	7日	天下一★戦国LOVERS DS	ロケットカンパニー ¥5040／AVG	
7	7日	天下一★戦国LOVERS DS 限定版	ロケットカンパニー ¥7140／AVG	
8	14日	学研 タイ語・インドネシア語三昧DS	学研 ¥3990／ETC	
9	14日	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～	スターフィッシュ・エスディ ¥5040／AVG	142
10	21日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川書店 ¥6090／AVG	
11	21日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする DXパック	角川書店 ¥9030／AVG	
12	21日	マル合格資格奪取! ケアマネジャー試験	メディアファイブ ¥4200／ETC	
13	28日	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン ¥5040／AVG	
14	28日	ザックとオンブラ まぼろしの遊園地	KONAMI ¥4980／AVG	
15	28日	わんニャンどうぶつ病院	コロムビアミュージックエンタテインメント ¥5040／AVG	
16	28日	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	任天堂 ¥4800／RPG	
17	28日	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ	バンダイナムコゲームス ¥5040／A・RPG	92
18	28日	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ コレクターズエディション	バンダイナムコゲームス ¥7140／A・RPG	92
19	10月	銀河鉄道999DS	カルチャーブレーン ¥5999／AVG	
20	10月	銀河鉄道999DS プレミアムBOX	カルチャーブレーン ¥9990／AVG	

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
21	3日	ラジアントヒストリア	アトラス ¥6279／RPG	218
22	4日	ド根性小学生 ボンビー太 裸の頂上ケツ戦!! ビー太VSドクロでい!	バンダイナムコゲームス ¥5040／A・AVG	
23	11日	クラフトママ	オフィスクリエイト ¥5040／ETC	
24	11日	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI ¥4980／ETC	
25	11日	たまごっちのなりきりチャレンジ	バンダイナムコゲームス ¥5040／ETC	
26	18日	維新の嵐 疾風龍馬伝	コーエーテクモゲームス ¥5040／AVG	231
27	18日	ソニック カラーズ	セガ ¥5040／ACT	
28	18日	もっと! スティッチ! DS リズムでラクガキ大作戦♪	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ ¥5040／ACT	
29	25日	かわいい子猫DS3	エム・ティー・オー ¥5040／SLG	
30	25日	高橋書店監修 最頻出!SPIパーフェクト問題集DS 2012年度版	元気 ¥3129／ETC	
31	25日	パワプロクンポケット13	KONAMI ¥5250／SPG	
32	25日	DS・PICOシリーズ サンリオピューロランド ワクワクおかいもの ステキなお部屋をつくりましょ	コンパイルハート ¥5040／SLG	
33	25日	歴史大戦ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	セガ ¥5040／ACT	
34	25日	スーパーロボット大戦L	バンダイナムコゲームス ¥6090／S・RPG	216
35	25日	みんなとキミの ピラメキーノ!	バンダイナムコゲームス ¥5040／ETC	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
36	2日	桃太郎電鉄WORLD	ハドソン ¥5460／TBL	
37	2日	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦	バンダイナムコゲームス ¥5040／ACT	
38	2日	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦 超限定版ガンプラBOX	バンダイナムコゲームス ¥6279／ACT	
39	2日	クレヨンしんちゃん ショックガーン! 伝説を呼ぶオマケ大ケツ戦!!	バンダイナムコゲームス ¥5040／ACT	
40	2日	のりのり♪リラックマ ～ヒットソング音楽祭～	ロケットカンパニー ¥5040／ETC	
41	9日	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	セガ ¥5040／ACT	
42	9日	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア 初回限定版	セガ ¥5670／ACT	
43	9日	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	チュンソフト ¥6090／RPG	231
44	9日	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ ¥6800／RPG	
45	16日	プーペガールDS2 スウィートピンクスタイル	アルヴィオン ¥4800／ETC	
46	16日	プーペガールDS2 スウィートピンクスタイル 限定版(仮)	アルヴィオン ¥6400／ETC	
47	16日	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル	アルヴィオン ¥4800／ETC	
48	16日	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル 限定版(仮)	アルヴィオン ¥6400／ETC	
49	12月	KORG M01(Amazon.co.jp専売)	DETUNE ¥5980／ETC	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
50	冬	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	スクウェア・エニックス 価格未定／RPG	182
51	冬	シャイニング・レジェンド	ブルーサイド 価格未定／A・RPG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
52	2010年	デトロイト・メタル・シティDS ～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー ¥5040／ETC	
53	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ 価格未定／RPG	
54	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ 価格未定／AVG	

2011年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
55	春	逆転検事2	カプコン 価格未定／AVG	200

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
56	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ETC	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
57	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット 価格未定／ACT	
58	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社 価格未定／ACT	
59	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー 価格未定／RCG	
60	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ 価格未定／FTG	
61	発売日未定	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ETC	
62	発売日未定	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ACT	
63	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク 価格未定／SPG	
64	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション 価格未定／ACT	
65	発売日未定	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!(仮)	任天堂 価格未定／ACT	
66	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT	
86	発売日未定	Peper Mario(仮)	任天堂 価格未定／A・RPG	
87	発売日未定	Mario Kart(仮)	任天堂 価格未定／RCG	
88	発売日未定	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン 価格未定／未定	
89	発売日未定	デカスポルタシリーズ(仮)	ハドソン 価格未定／未定	
90	発売日未定	ボンバーマンシリーズ(仮)	ハドソン 価格未定／未定	
91	発売日未定	ガンダム・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
92	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
93	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
94	発売日未定	パックマン&ギャラガ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
95	発売日未定	リッジレーサー(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
96	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント 価格未定／SLG	
97	発売日未定	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ 価格未定／AVG	
98	発売日未定	Crash-City GP	ロケットカンパニー 価格未定／未定	
99	発売日未定	VS-robo	ロケットカンパニー 価格未定／未定	

ニンテンドー3DS

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
67	発売日未定	スーパーストリートファイターIV 3D Edition	カプコン 価格未定／FTG	
68	発売日未定	BIOHAZARD REVELATIONS	カプコン 価格未定／未定	
69	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
70	発売日未定	戦国無双 3D(仮)	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
71	発売日未定	DEAD OR ALIVE Dimensions	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
72	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
73	発売日未定	キングダム ハーツ 3D(仮)	スクウェア・エニックス 価格未定／未定	
74	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス 価格未定／未定	
75	発売日未定	スーパーブラックバス3D(仮)	スターフィッシュ・エスディ 価格未定／SPG	
76	発売日未定	Super Monkey Ball(仮)	セガ 価格未定／未定	
77	発売日未定	Sonic(仮)	セガ 価格未定／未定	
78	発売日未定	リカちゃん3DS(仮)	タカラトミー 価格未定／未定	
79	発売日未定	Animal Crossing(仮)	任天堂 価格未定／ETC	
80	発売日未定	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D(仮)	任天堂 価格未定／A・AVG	
81	発売日未定	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂 価格未定／ACT	
82	発売日未定	StarFox 64 3D(仮)	任天堂 価格未定／STG	
83	発売日未定	Steel Diver(仮)	任天堂 価格未定／SLG	
84	発売日未定	nintendogs + cats(仮)	任天堂 価格未定／ETC	
85	発売日未定	PilotWings Resort(仮)	任天堂 価格未定／SPG	

Wii

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
100	14日	毛糸のカービィ	任天堂 ¥5800／ACT	
101	21日	スーパーマリオコレクション スペシャルパック	任天堂 ¥2500／ACT	
102	21日	みんなで冒険! ファミリートレーナー	バンダイナムコゲームス ¥7140／ACT	227
103	21日	みんなで冒険! ファミリートレーナー(ソフト単品版)	バンダイナムコゲームス ¥3990／ACT	227
104	21日	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント ¥7140／ACT	
105	21日	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル 限定コレクターズBOX「HOPPER'S Edition」	マーベラスエンターテイメント ¥8980／ACT	

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
106	11日	人生ゲーム ハッピーファミリー	タカラトミー 価格未定／TBL	
107	11日	パーティゲームボックス100	ハドソン ¥4800／ETC	
108	18日	ウイニングイレブン プレーメーカー 2011	KONAMI ¥5980／SPG	
109	18日	ソニック カラーズ	セガ ¥6090／ACT	
110	25日	アンパンマン にこにこパーティ	アガツマ・エンタテインメント ¥5980／ETC	

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
111	秋	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ ¥6090／RCG	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
112	2日	ベビーシッターママ	オフィスクリエイト ¥6090／ETC	
113	2日	NARUTO-ナルト- 疾風伝 激闘忍者大戦!SPECIAL	タカラトミー ¥6800／ACT	
114	2日	仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	バンダイナムコゲームス ¥6090／ACT	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
115	冬	アースシーカー	角川ゲームス 価格未定／ACT	
116	冬	ラビッツ・パーティー タイムトラベル	ユービーアイソフト ¥6090／ETC	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
117	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー ¥5040／ACT	
118	2010年	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂 価格未定／RPG	231
119	2010年	お笑いパーティーゲーム100 パクショー!!(仮)	ハドソン 価格未定／未定	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
120	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社 価格未定／ACT	
121	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー 価格未定／ACT	
122	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー 価格未定／未定	
123	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI 価格未定／A・AVG	
124	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI 価格未定／RPG	
125	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ 価格未定／未定	

ジャンルの表記　ACT：アクション　FTG：対戦格闘　STG：シューティング　SLG：シミュレーション　RPG：ロールプレイング　A・RPG：アクション・ロールプレイング　S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング　RCG：レース　PZG：パズル　SPG：スポーツ　AVG：アドベンチャー　A・AVG：アクション・アドベンチャー　TBL：テーブル　ETC：その他

126	発売日未定	Mario Sports Mix(仮)	任天堂	価格未定／SPG	
127	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
128	発売日未定	The Legend of Zelda: Skyward Sword(仮)	任天堂	価格未定／A•AVG	
129	発売日未定	Donkey Kong Country Returns(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
130	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
131	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
132	発売日未定	パックマン パーティ	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

PlayStation Portable

9月発売予定のソフト

133	30日	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
134	30日	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
135	30日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	¥6090／AVG	
136	30日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華版	アスキー・メディアワークス	¥9240／AVG	
137	30日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華限定版	アスキー・メディアワークス	¥10290／AVG	
138	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥3990／SPG	
139	30日	祝福のカンパネラ Portable	角川書店	¥6090／AVG	
140	30日	祝福のカンパネラ Portable DXパック	角川書店	¥8400／AVG	
141	30日	12RIVEN -the Ψcliminal of integral- (BEST HIT セレクション)	サイバーフロント	¥2940／AVG	
142	30日	Remember11 -the age of infinity- (BEST HIT セレクション)	サイバーフロント	¥2940／AVG	
143	30日	けいおん! 放課後ライブ!!	セガ	¥6090／ACT	156
144	30日	英雄伝説 零の軌跡	日本ファルコム	¥6090／RPG	152・276
145	30日	英雄伝説 零の軌跡 限定ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980／RPG	152・276
146	30日	Starry☆Sky ~in Summer~Portable	honeybee	¥3129／AVG	
147	30日	Starry☆Sky ~in Summer~Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG	
148	30日	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー2 (PSP the Best)	バンダイナムコゲームス	¥2800／RPG	
149	30日	ドラゴンボール タッグバーサス	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	154
150	30日	L@ve once(ラブ・アット・ワンス)	Maid meets Cat	¥6279／AVG	
151	30日	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) 初回限定版	Maid meets Cat	¥9429／AVG	
152	9月	ペルソナ(ベストセレクション)	アトラス	¥1980／RPG	
153	9月	英雄伝説 空の軌跡FC(ベストセレクション)	日本ファルコム	¥1980／RPG	

10月発売予定のソフト

154	7日	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア	¥5229／RPG	
155	7日	加奈～いもうと～	サイバーフロント	¥5040／AVG	
156	7日	加奈～いもうと～ 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
157	7日	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 羽田	ソニックパワード	¥5040／PZG	
158	14日	剣と魔法と学園モノ。2(PSP the Best)	アクワイア	¥2940／RPG	
159	14日	剣と魔法と学園モノ。2(PSP the Best)(DL版)	アクワイア	¥2300／RPG(※1)	
160	14日	ロード オブ アルカナ	スクウェア・エニックス	¥5980／ACT	138
161	14日	ロード オブ アルカナ(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980／ACT(※1)	138
162	14日	NBA 2K11	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥5040／SPG	
163	14日	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	¥5040／AVG	
164	14日	メモリーズオフ6 Next Relation 限定版	5pb.	¥7140／AVG	
165	21日	FIFA11 ワールドクラスサッカー	エレクトロニック・アーツ	¥4980／SPG	230
166	21日	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超絶転生! バルカンホルセウス	タカラトミー	¥5775／ACT	
167	21日	スロッターマニアP サンサンハナハナ&サンサンオアシス	ドラス	¥3990／SLG	
168	28日	カルネージハート エクサ	アートディンク	¥5880／SLG	231
169	28日	乃木坂春香の秘密 同人誌はじめました♥	アスキー・メディアワークス	¥5040／AVG	
170	28日	乃木坂春香の秘密 同人誌はじめました♥(DL版)	アスキー・メディアワークス	¥3990／AVG(※1)	
171	28日	真·恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 魏編	イエティ	¥6825／AVG	
172	28日	D.C.I&II P.S.P. ～ダ·カーポI&II～ プラスシチュエーションポータブル	角川書店	¥8190／AVG	
173	28日	D.C.I&II P.S.P. ～ダ·カーポI&II～ プラスシチュエーションポータブル DXパック	角川書店	¥9999／AVG	
174	28日	戦極姫2嵐～百華、戦乱辰風の如く～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	229
175	28日	戦極姫2嵐～百華、戦乱辰風の如く～ 限定版	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG	229
176	28日	DREAM C CLUB Portable (ドリームクラブ·ポータブル)	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／SLG	
177	28日	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一ソフトウェア	¥5040／S•RPG	
178	28日	ファントム・ブレイブ PORTABLE(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000／S•RPG(※1)	
179	28日	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	214
180	28日	ゴッドイーター バースト アペンド版	バンダイナムコゲームス	¥2100／ACT	214
181	28日	ゴッドイーター バースト(DL版)	バンダイナムコゲームス	¥4700／ACT(※1)	214
182	28日	Lucian Bee's EVIL VIOLET	5pb.	¥5040／AVG	
183	28日	Lucian Bee's JUSTICE YELLOW	5pb.	¥5040／AVG	
184	28日	Lucian Bee's TRILOGY BOX	5pb.	¥15120／AVG	
185	28日	Lucian Bee's -RESURRECTION SUPERNOVA-	5pb.	¥5040／AVG	
186	28日	つよきす 2学期 Portable	レヴォリューション	¥6090／AVG	
187	28日	つよきす 2学期 Portable(DL版)	レヴォリューション	¥5040／AVG(※1)	
188	28日	つよきす 2学期 Portable 特別限定版	レヴォリューション	¥11340／AVG	

11月発売予定のソフト

189	11日	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
190	11日	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
191	11日	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	¥5980／S•RPG	44
192	11日	タクティクスオウガ 運命の輪(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980／S•RPG(※1)	44
193	11日	ゴッド·オブ·ウォー 降誕の刻印	SCE	¥4980／ACT	
194	11日	ゴッド·オブ·ウォー 降誕の刻印(DL版)	SCE	¥3800／ACT(※1)	
195	18日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	KONAMI	¥4980／SPG	
196	18日	クリミナルガールズ	日本一ソフトウェア	¥6090／RPG	246
197	18日	クリミナルガールズ(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4800／RPG(※1)	246
198	25日	真·恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 蜀編	イエティ	¥6825／AVG	
199	25日	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	スパイク	¥5229／AVG	192
200	25日	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生(DL版)	スパイク	¥4200／AVG(※1)	192
201	25日	維新恋華 龍馬外伝	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／AVG	
202	25日	Arms' Heart(アームズ ハート)	ハムスター	¥5229／RPG	
203	25日	ニコリの数独+2 第一集 ～数独 ぬりかべ へやわけ～	ハムスター	¥2940／PZG	
204	25日	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	¥6090／RPG	248
205	25日	ぱすてるチャイムContinue 初回限定版	5pb.	¥8190／RPG	248
206	11月	雅恋 ～MIYAKO～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
207	11月	雅恋 ～MIYAKO～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
208	11月	必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズ ortable Vol.2 CRエヴァンゲリヲン～始まりの福音～	ディースリー・パブリッシャー	¥6090／SLG	
209	11月	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ	¥6090／AVG	

12月発売予定のソフト

210	1日	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	¥5800／ACT	70
211	2日	仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	バンダイナムコゲームス	¥6090／ACT	
212	16日	Shining Hearts(シャイニング·ハーツ)	セガ	¥6279／RPG	230
213	16日	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	¥5229／AVG	
214	16日	探偵オペラ ミルキィホームズ 限定版	ブシロード	¥10290／AVG	
215	22日	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	¥6090／A•RPG	54
216	22日	Starry☆Sky ~in Autumn~ Portable	honeybee	¥3129／AVG	
217	22日	Starry☆Sky ~in Autumn~ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG	
218	23日	咎狗の血TrueBlood Portable	角川書店	価格未定／AVG	
219	23日	咎狗の血TrueBlood Portable DXパック	角川書店	価格未定／AVG(※1)	
220	23日	らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable	角川書店	¥6090／AVG	
221	23日	らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable DXパック	角川書店	¥9030／AVG	
222	23日	AKB1/48 アイドルと恋したら…	バンダイナムコゲームス	¥5229／AVG	271
223	23日	AKB1/48 アイドルと恋したら… 期間限定生産版 ゲーム未収録映像UMDビデオ付き	バンダイナムコゲームス	¥7329／AVG	271
224	23日	AKB1/48 アイドルと恋したら… 初回限定生産版 一度しか生産しません!オークション出品不可BOX	バンダイナムコゲームス	¥10479／AVG	271
225	23日	AKB1/48 アイドルと恋したら… Premier Special	バンダイナムコゲームス	¥36729／AVG	271
226	23日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria-	ブロッコリー	¥3990／AVG	
227	23日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria- Welcomeセット	ブロッコリー	¥9030／AVG	
228	23日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria- 初回限定版	ブロッコリー	¥6090／AVG	
229	12月	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
230	12月	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
231	12月	77(セブンズ) ~beyond the Milky Way~	GNソフトウェア	¥6090／AVG	

冬発売予定のソフト

232	冬	カヌチ 二つの翼	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
233	冬	カヌチ 二つの翼 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
234	冬	アマガミ(エビコレ+)	エンターブレイン	¥5040／AVG	
235	冬	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	価格未定／RPG	
236	冬	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	価格未定／AVG	208
237	冬	Black Robinia-ブラックロビニア-	ブロッコリー	価格未定／AVG	
238	冬	Black Robinia-ブラックロビニア- 限定版	ブロッコリー	価格未定／AVG	
239	冬	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980／RPG	230
240	冬	勇者30 SECOND(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥4200／RPG(※1)	230

2010年発売予定のソフト

241	2010年	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
242	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
243	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定／未定	
244	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990／ACT	
245	2010年	カエル畑でつかまえて☆彡 ポータブル	TAKUYO	価格未定／AVG	
246	2010年	学園ヘヴン おかわりっ!	プロトタイプ	¥4830／AVG	
247	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定／RPG	

2011年1月発売予定のソフト

248	27日	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス	¥6279／ACT	
249	27日	とある魔術の禁書目録 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／ACT	
250	27日	つくものがたり	フリュー	¥6090／AVG	210
251	1月	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	54

2011年2月発売予定のソフト

252	10日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade-	ブロッコリー	¥3990／AVG	
253	10日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- Welcomeセット	ブロッコリー	¥9030／AVG	
254	10日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- 初回限定版	ブロッコリー	¥6090／AVG	
255	24日	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279／TBL	
256	24日	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429／TBL	
257	2月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
258	2月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	

2011年3月発売予定のソフト

259	24日	Starry☆Sky ~in Winter~ Portable	honeybee	¥3129／AVG	
260	24日	Starry☆Sky ~in Winter~ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG	

2011年春発売予定のソフト

261	春	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	54

2011年発売予定のソフト

262	2011年	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
263	2011年	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
264	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG	
265	2011年	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ·ウォーズ	SCE	価格未定／RPG	
266	2011年	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	102

発売日未定のソフト

267	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG	
268	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定／RPG	
269	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
270	発売日未定	パタポン3(仮)	SCE	価格未定／ACT	
271	発売日未定	パタポン3(仮)(DL版)	SCE	価格未定／ACT(※1)	
272	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT	
273	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S•RPG	
274	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定／AVG	

※1："PlayStation Store" 配信タイトルです。

PlayStation 3

9月発売予定のソフト

275	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG	
276	30日	デッドライジング2	カプコン	¥7990／ACT	132・277
277	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980／STG	157
278	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980／STG	157

10月発売予定のソフト

279	7日	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア	¥7329／RPG	
280	7日	F1 2010	コードマスターズ	¥7770／RCG	
281	7日	RED DEAD REDEMPTION(レッド・デッド・リデンプション)	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥7340／ACT	146
282	7日	ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST (エンスレイブド オデッセイ トゥ ザ ウェスト)	バンダイナムコゲームス	¥7329／A・AVG	
283	7日	劇場版マクロスF~イツワリノウタヒメ~ Hybrid Pack	バンダイナムコゲームス	¥7140／ACT	155
284	7日	H.A.W.X.2	ユービーアイソフト	¥7329／STG	
285	14日	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG	150
286	14日	NBA 2K11	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥6090／SPG	
287	21日	FIFA11 ワールドクラスサッカー	エレクトロニック・アーツ	¥7665／SPG	230
288	21日	アガレスト戦記2	コンパイルハート	¥7329／RPG	
289	21日	アガレスト戦記2 限定版	コンパイルハート	¥9429／RPG	
290	21日	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	¥7980／ACT	
291	21日	スポーツチャンピオン	SCE	¥3980／SPG	
292	21日	Beat Sketch!	SCE	¥2980／ETC	
293	21日	街スベリ	SCE	¥3980／ACT	
294	21日	Me&My Pet	SCE	¥3980／ETC	
295	21日	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	231
296	21日	BIG 3 GUN SHOOTING	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT	230
297	21日	R.U.S.E.(ルーズ)	ユービーアイソフト	¥7980／SLG	
298	28日	NBA エリート 11	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SPG	
299	28日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	KONAMI	¥7980／SPG	
300	28日	ウイニングイレブン 2011 バリューPACK	KONAMI	¥39980／SPG	
301	10月	パチパラ16 ~ギンギラパラダイス2~	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG	
302	10月	パチパラ16 ~ギンギラパラダイス2~(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)	

11月発売予定のソフト

303	3日	グランツーリスモ 5	SCE	¥7980／RCG	250
304	3日	グランツーリスモ 5 初回生産限定版	SCE	¥7980／RCG	250
305	3日	PlayStation 3 GRAN TURISMO 5 RACING PACK	SCE	¥35980／RCG	250
306	4日	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	¥8190／RPG	204
307	11日	EA SPORTS 総合格闘技	エレクトロニック・アーツ	¥7665／FTG	
308	11日	真・三國無双Online ~蒼天乱舞~	コーエーテクモゲームス	¥7140／ACT	
309	11日	MAFIA II	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥7140／ACT	
310	11日	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	228
311	18日	ザ・シムズ3	エレクトロニック・アーツ	¥7665／SLG	
312	18日	無限回廊　光と影の箱	SCE	¥3980／PZG	
313	18日	Moveでパーティ	SCE	¥3980／ETC	
314	18日	肉弾	SCE	¥3980／FTG	
315	18日	コール オブ デューティ ブラックオプス(字幕版)	スクウェア・エニックス	¥7980／STG	
316	25日	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエーテクモゲームス	¥8190／A・RPG	
317	25日	トリニティ ジルオール ゼロ プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥11340／A・RPG	
318	25日	世界最強銀星囲碁ハイブリッドモンテカルロ	シルバースタージャパン	¥7800／TBL	
319	25日	ショーン・ホワイト　スケートボード	ユービーアイソフト	¥7329／ACT	

秋発売予定のソフト

320	秋	パチパラSLOT ~パチスロスーパー海物語~	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG	
321	秋	パチパラSLOT ~パチスロスーパー海物語~(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)	
322	秋	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ	¥7665／RCG	

12月発売予定のソフト

323	2日	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	¥8379／RPG	102
324	9日	アサシン クリード　ブラザーフッド	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	220
325	16日	うみねこのなく頃に 魔女と推理の輪舞曲	アルケミスト	¥8379／AVG	242
326	16日	コール オブ デューティ ブラックオプス(吹き替え版)	スクウェア・エニックス	¥7980／STG	
327	12月	TVスーパースター	SCE	¥3980／ETC	
328	12月	フレ!フレ!ボウリング	SCE	¥2980／SPG	
329	12月	フレ!フレ!ボウリング(DL版)	SCE	¥1900／SPG(※1)	
330	12月	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	222

冬発売予定のソフト

331	冬	絶体絶命都市4 -Summer Memories-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥7140／A・AVG	230
332	冬	ARCANA HEART 3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	価格未定／FTG	
333	冬	ARCANA HEART 3(アルカナハート3) 初回限定版	アークシステムワークス	価格未定／FTG	
334	冬	キャサリン	アトラス	価格未定／ACT	160
335	冬	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定／AVG	
336	冬	信長の野望Online ~新星の章~	コーエーテクモゲームス	¥8190／RPG	
337	冬	信長の野望Online ~新星の章~ プレミアムボックス	コーエーテクモゲームス	¥13440／RPG	
338	冬	TOKYO JUNGLE(仮)	SCE	価格未定／ACT	230
339	冬	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	価格未定／RPG	

2010年発売予定のソフト

340	2010年	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ	KONAMI	価格未定／A・AVG	223
341	2010年	フリフリ! サルゲッチュ	SCE	価格未定／ACT	
342	2010年	CLANNAD	プロトタイプ	価格未定／AVG	
343	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	

2011年1月発売予定のソフト

344	20日	魔人と失われた王国	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	212
345	1月	スライクーパー コレクション	SCE	価格未定／ACT	

2011年3月発売予定のソフト

346	上旬	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	8・12

2011年春発売予定のソフト

347	春	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT	
348	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定／FTG	

2011年発売予定のソフト

349	2011年	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
350	2011年	マインドジャック	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	
351	2011年	Power Smash 4	セガ	価格未定／SPG	
352	2011年	KILLZONE 3	SCE	価格未定／STG	
353	2011年	シューティングスタジオ	SCE	価格未定／STG	
354	2011年	SOCOM: U.S. Navy SEALs 4	SCE	価格未定／ACT	
355	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定／A・RPG	
356	2011年	つみきBLOQ	SCE	¥2980／PZG	
357	2011年	つみきBLOQ(DL版)	SCE	¥1900／PZG(※1)	
358	2011年	Heroes on the Move(仮)	SCE	価格未定／ACT	
359	2011年	モーターストーム3(仮)	SCE	価格未定／RCG	
360	2011年	リトルビッグプラネット2	SCE	¥5980／ACT	224
361	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
362	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	
363	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	
364	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定／RPG	

発売日未定のソフト

365	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG	
366	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定／ACT	
367	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
368	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG	
369	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL	
370	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定	
371	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SPG	
372	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG	
373	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG	
374	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG	
375	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT	
376	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT	
377	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
378	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
379	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定／SLG	
380	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定／SLG	
381	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定／PZG	
382	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT	
383	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG	
384	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	
385	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
386	発売日未定	龍が如く OF THE END	セガ	価格未定／未定	196
387	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG	
388	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG	
389	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG	
390	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG	
391	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG	
392	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
393	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG	
394	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG	
395	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定／A・RPG	
396	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定／A・RPG	
397	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG	
398	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG	226
399	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG	
400	発売日未定	Next Tales of(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	
401	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG	
402	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定／SLG	
403	発売日未定	ゴーストリコン　フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG	
404	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL	

PlayStation 2

10月発売予定のソフト

405	28日	薄桜鬼 黎明録	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
406	28日	薄桜鬼 黎明録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
407	28日	裏切りは僕の名前を知っている -黄昏に堕ちた祈り-	角川書店	¥5985／AVG	
408	28日	裏切りは僕の名前を知っている -黄昏に堕ちた祈り- DXパック	角川書店	¥7980／AVG	
409	28日	戦極姫2炎~百華、戦乱辰風の如く~	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	229
410	28日	戦極姫2炎~百華、戦乱辰風の如く~ 限定版	システムソフト・アルファー	¥9240／SLG	229

11月発売予定のソフト

411	18日	PANDORA 君の名前を僕は知る	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
412	18日	PANDORA 君の名前を僕は知る 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
413	18日	乙女的恋革命★ラブレボ!! ベスト版	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	¥3045／SLG	
414	18日	Palais de Reine/パレドゥレーヌ ベスト版	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	¥3045／SLG	
415	18日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	KONAMI	¥5980／SPG	
416	18日	スロッターUPコア12 ピンポン	ドラス	¥4725／SLG	
417	25日	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ)~終焉の一秒~	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
418	25日	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ)~終焉の一秒~ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
419	11月	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	¥2940／AVG	

12月発売予定のソフト

420	12月	アーメン・ノワール	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
421	12月	アーメン・ノワール 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
422	12月	カエル畑DEつかまえて☆彡 夏・千木良参戦!	TAKUYO	価格未定／AVG	

冬発売予定のソフト

423	冬	アマガミ(エビコレ+)	エンターブレイン	¥3990／AVG	

2010年発売予定のソフト

424	2010年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定／AVG	

※1："PlayStation Store" 配信タイトルです。

Xbox 360

9月発売予定のソフト

425	29日	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン9.0 プレミアムパッケージ	カプコン	¥6090/ACT	
426	29日	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン9.0 プレミアムパッケージ コレクターズエディション	カプコン	¥8190/ACT	
427	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/SPG	
428	30日	デッドライジング2	カプコン	¥7990/ACT	132・277
429	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980/STG	157
430	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980/STG	157

10月発売予定のソフト

431	7日	F1 2010	コードマスターズ	¥7770/RCG	
432	7日	ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST (エンスレイブド オデッセイ トゥ ザ ウェスト)	バンダイナムコゲームス	¥7329/A・AVG	
433	7日	H.A.W.X.2	ユービーアイソフト	¥7329/STG	
434	7日	RED DEAD REDEMPTION(レッド・デッド・リデンプション)	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥7340/ACT	146
435	14日	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	¥7665/STG	150
436	14日	NBA 2K11	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥6090/SPG	
437	14日	SBKX Superbike World Championship -JP EDITION-	ラッセル	¥6280/RCG	
438	21日	FIFA11 ワールドクラスサッカー	エレクトロニック・アーツ	¥7665/SPG	230
439	21日	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	¥7980/ACT	
440	21日	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	¥7329/ACT	231
441	21日	R.U.S.E.(ルーズ)	ユービーアイソフト	¥7980/SLG	
442	28日	NBA エリート 11	エレクトロニック・アーツ	¥6090/SPG	
443	28日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	KONAMI	¥7980/SPG	
444	28日	車輪の国、向日葵の少女	5pb.	¥7140/AVG	
445	28日	車輪の国、向日葵の少女 限定版	5pb.	¥9240/AVG	
446	28日	Fable Ⅲ	マイクロソフト	¥7140/RPG	231
447	28日	Fable Ⅲ リミテッドエディション	マイクロソフト	¥8190/RPG	231
448	28日	ラジルギノア MASSIVE	マイルストーン	¥7140/STG	

11月発売予定のソフト

449	4日	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	¥8190/RPG	204
450	11日	EA SPORTS 総合格闘技	エレクトロニック・アーツ	¥7665/SPG	
451	11日	MAFIA Ⅱ	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥7140/ACT	
452	11日	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	¥7329/ACT	228
453	18日	ザ・シムズ3	エレクトロニック・アーツ	¥7665/SLG	
454	18日	コール オブ デューティ ブラックオプス(字幕版)	スクウェア・エニックス	¥7980/STG	
455	20日	クロスボード7	KONAMI	¥5980/ACT	
456	20日	DanceEvolution	KONAMI	¥5980/ACT	
457	20日	ソニック フリーライダーズ	セガ	¥6090/RCG	
458	20日	体で答える新しい脳トレ	バンダイナムコゲームス	¥6279/ETC	225
459	20日	Kinect スポーツ	マイクロソフト	¥5880/SPG	
460	25日	怒首領蜂大復活	ケイブ	¥7140/STG	
461	25日	怒首領蜂大復活 初回限定版	ケイブ	¥9240/STG	
462	25日	ショーン・ホワイト スケートボード	ユービーアイソフト	¥7329/ACT	

秋発売予定のソフト

463	秋	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	アイディアファクトリー	¥7329/AVG	
464	秋	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ	¥7665/RCG	

12月発売予定のソフト

465	9日	Kinect アニマルズ	マイクロソフト	¥5880/ETC	
466	9日	アサシン クリード ブラザーフッド	ユービーアイソフト	価格未定/ACT	220
467	9日	ユアシェイプ フィットネス・エボルブ	ユービーアイソフト	¥5880/ETC	
468	16日	コール オブ デューティ ブラックオプス(吹き替え版)	スクウェア・エニックス	¥7980/STG	
469	16日	ファイナルファンタジーXI アルティメット ヒッツ インターナショナル	スクウェア・エニックス	¥4980/RPG	
470	16日	DECA SPORTA FREEDOM (デカスポルタ フリーダム)	ハドソン	¥6090/SPG	
471	22日	電脳戦機バーチャロン フォース	セガ	¥6090/ACT	
472	22日	電脳戦機バーチャロン フォース メモリアルボックス 15	セガ	¥10290/ACT	

冬発売予定のソフト

473	冬	ARCANA HEART3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	価格未定/ACT	
474	冬	ARCANA HEART3(アルカナハート3) 初回限定版	アークシステムワークス	価格未定/ACT	
475	冬	キャサリン	アトラス	価格未定/A・AVG	160
476	冬	ぎゃる☆がん	アルケミスト	価格未定/STG	244
477	冬	ぎゃる☆がん 限定版	アルケミスト	価格未定/STG	244
478	冬	Pia♥キャロットへようこそ!!4 夏の恋活	GNソフトウェア	¥7329/ADV	
479	冬	DREAM C CLUB ZERO(ドリームクラブ ゼロ)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/SLG	
480	冬	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	222
481	冬	バレットソウル -弾塊-	5pb.	¥7350/STG	
482	冬	Mass Effect 2	マイクロソフト	価格未定/RPG	
483	冬	トゥー ワールド 2	ユービーアイソフト	価格未定/RPG	

2010年発売予定のソフト

484	2010年	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ	KONAMI	価格未定/A・AVG	223
485	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定/ACT	

2011年初頭発売予定のソフト

486	初頭	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス	価格未定/AVG	
487	初頭	Phantom PHANTOM OF INFERNO 初回限定版	ニトロプラス	価格未定/AVG	
488	初頭	Kinect ジョイライド	マイクロソフト	¥5880/RCG	

2011年1月発売予定のソフト

489	20日	魔人と失われた王国	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	212

2011年2月発売予定のソフト

490	2月	円卓の生徒	エクスペリエンス	価格未定/RPG	

2011年4月発売予定のソフト

491	7日	Gears of War 3	マイクロソフト	価格未定/A・AVG	

2011年春発売予定のソフト

492	春	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/ACT	
493	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定/FTG	
494	春	ピンクスゥイーツ&むちむちポーク!	ケイブ	価格未定/STG	
495	春	アイドルマスター2	バンダイナムコゲームス	価格未定/SLG	188

2011年発売予定のソフト

496	2011年	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
497	2011年	ガン★ロコ	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT	60
498	2011年	マインドジャック	スクウェア・エニックス	価格未定/STG	
499	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
500	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT	
501	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/STG	

発売日未定のソフト

502	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定/FTG	
503	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定/ACT	
504	発売日未定	デッド オア アライブ コード:クロノス(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/未定	
505	発売日未定	Project Progressive	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
506	発売日未定	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI	¥7140/STG	
507	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
508	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG	
509	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定/未定	
510	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定/STG	226
511	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定/STG	

DSiウェア

2010年配信予定のソフト

512	2010年	タングラム(仮)	ジュピター	価格未定/PZG	

Wiiウェア

9月配信予定のソフト

513	28日	PLANETARIUM(プラネタリウム)	ハドソン	500Wiiポイント/ETC	

2010年配信予定のソフト

514	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT	
515	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定/A・AVG	

配信日未定のソフト

516	配信日未定	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定/FTG	
517	配信日未定	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定/未定	
518	配信日未定	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定/未定	
519	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定/ACT	
520	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定/SLG	

PlayStation Network (PSP)

10月配信予定のソフト

521	19日	ワールド・ネバーランド ～ナルル王国物語～	アルティ	¥3800/SLG	

配信日未定のソフト

522	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ	価格未定/未定	

PlayStation Network (PS3)

9月配信予定のソフト

523	28日	ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト	スクウェア・エニックス	¥1500/ACT	261

秋配信予定のソフト

524	秋	クレイジータクシー	セガ	価格未定/RCG	
525	秋	ソニックアドベンチャー	セガ	価格未定/ACT	
526	秋	Pac-Man Championship Edition DX (パックマン チャンピオンシップ エディション DX)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	

2010年配信予定のソフト

527	2010年	MALICIOUS(マリシアス)	アルヴィオン	価格未定/ACT	
528	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT	
529	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT	

配信日未定のソフト

530	配信日未定	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/STG	
531	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	
532	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	
533	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	
534	配信日未定	アストロリッパー	スパイク	¥500/STG	
535	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	¥1000/ACT	
536	配信日未定	Dream Chronicles(ドリームクロニクル)	ハドソン	価格未定/AVG	

Xbox LIVE アーケード

秋配信予定のソフト

537	秋	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
538	秋	クレイジータクシー	セガ	価格未定/RCG	
539	秋	ソニックアドベンチャー	セガ	価格未定/ACT	
540	秋	Pac-Man Championship Edition DX (パックマン チャンピオンシップ エディション DX)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	

2010年配信予定のソフト

541	2010年	ぐわんげ	ケイブ	800マイクロソフトポイント/STG	
542	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT	
543	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT	

配信日未定のソフト

544	配信日未定	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/STG	
545	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント/ACT	
546	配信日未定	Dream Chronicles(ドリームクロニクル)	ハドソン	800マイクロソフトポイント/AVG	

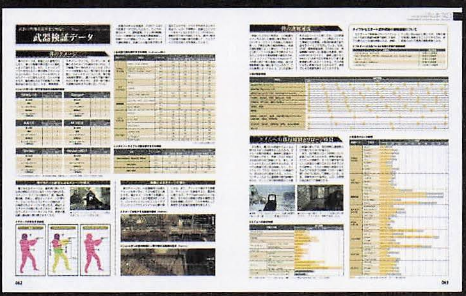
『COD MW2』を完全攻略しているのはこの本だけ!!
注目のFPSタイトルや過去の名作もフォロー！



電撃FPS

¥1,600(税込)　絶賛発売中!

『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』に関する「国内唯一の完全攻略」を実現。120ページ超の大ボリュームで、ユーザーのプレイをサポートする。また、戦いの舞台や登場人物といった、濃密な背景情報に迫るレポートも掲載。さらにシリーズ待望の最新作である『コール オブ デューティ ブラックオプス』など、同ジャンルの代表的な作品の魅力に迫るコーナーもあり、読み応え抜群の一冊となっている。



▶弾のダメージや連射速度、エイム移行時間、リロード時間の性能などを徹底的に検証している。クラスを作成するときなどに役立つこと間違いなし！



◀全26マップの警戒すべきポイントを網羅。また特定の場所への行き方や進行ルートなども解説している。これらは必ずや勝利への道標となるはずだ！

電撃PlayStation®

9月30日発売

Vol.480　¥650(税込)

表紙は『魔界戦記ディスガイア4』！「とある」冊子付録も見逃すな！

表紙は、東京ゲームショウ2010で発表された『魔界戦記ディスガイア4』。もちろん誌面でも大ボリュームで、その魅力をたっぷりとお伝えする。また、今号はPSPでゲーム化されTVアニメ第2期が放映直前となる「とある魔術の禁書目録」と、OVAが発売直前の「とある科学の超電磁砲」を特集した付録にも注目！　この付録の巻頭は、原作者である鎌池和馬氏と担当編集の三木一馬氏の対談企画で、作品の成り立ちや今後の展望を語り合うなど、ファンにとってはたまらない内容となっている。

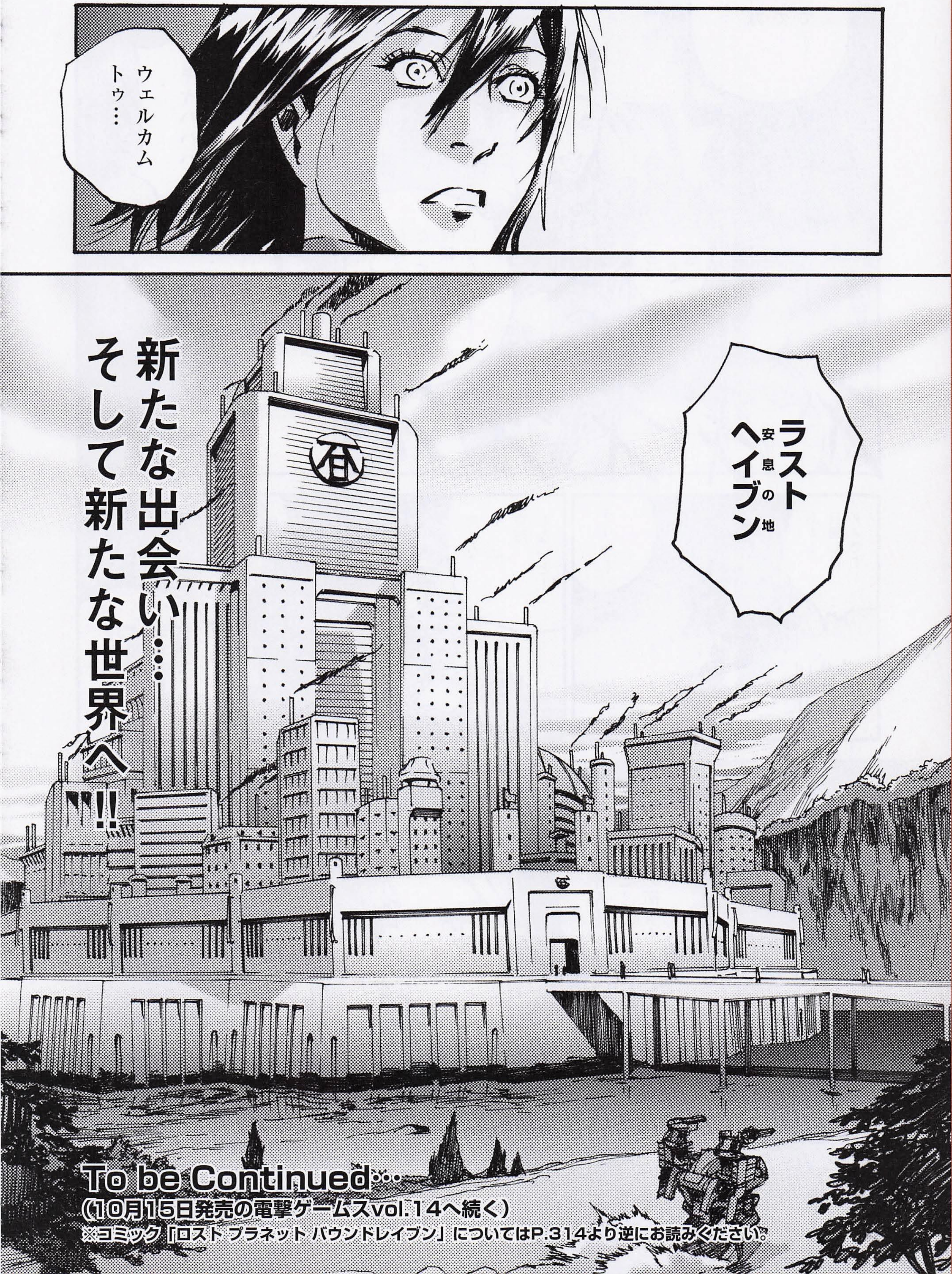
特報
- 魔界戦記ディスガイア4
- 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
- 薄桜鬼 黎明録

攻略STATION
- クロヒョウ 龍が如く新章
- フロントミッション エボルヴ
- モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

付録
- 「とある魔術の禁書目録」&「とある科学の超電磁砲」学園都市白書（クロニクル）
- 電撃4コマ Vol.109

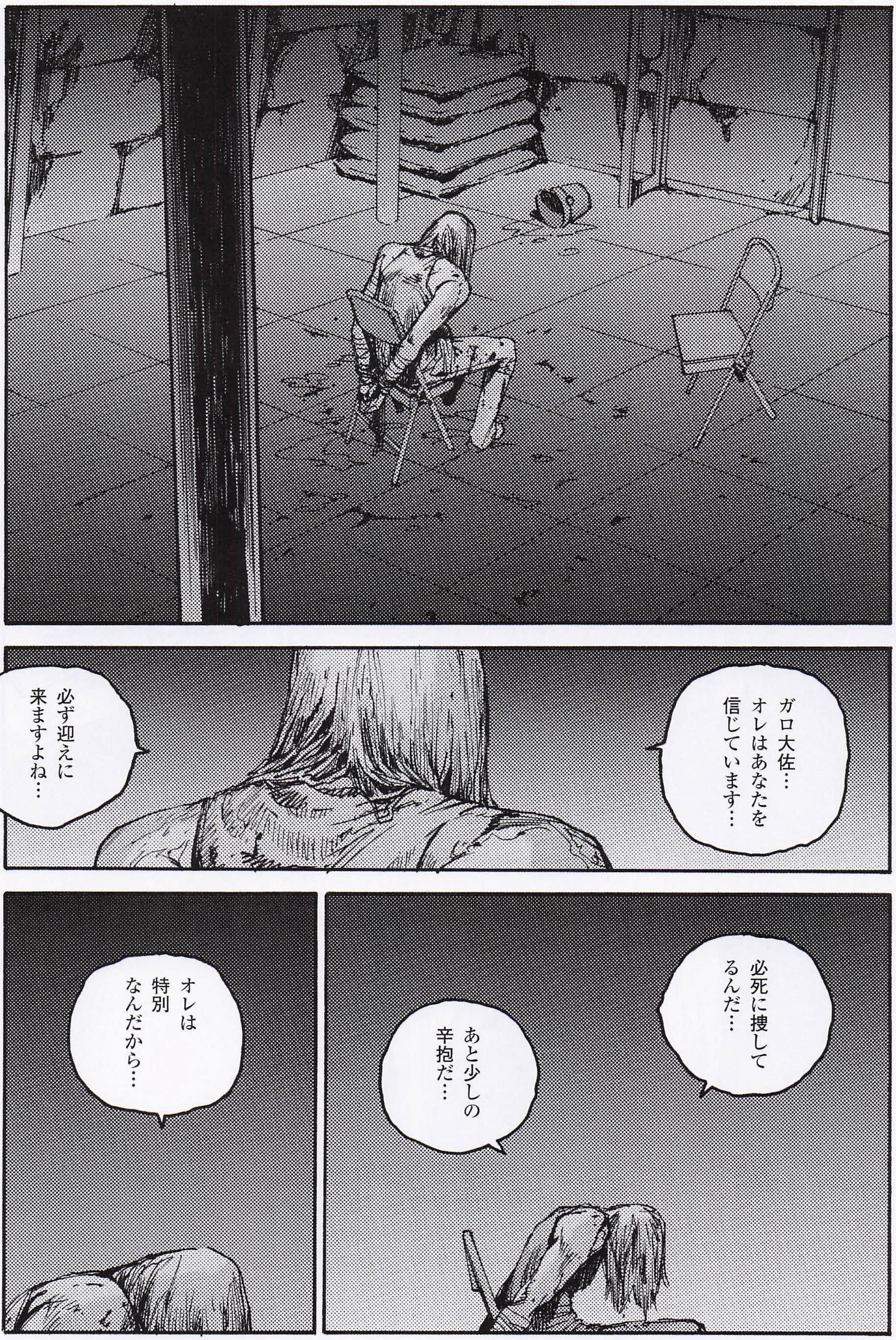
トモダチコレクション おもしろそっくり! Miiつく～るブック　絶賛発売中！

300万本を超える大ヒットソフト『トモコレ』のファンに向けた、本作品をもっと遊びつくすガイドック。似顔絵描きの手法を用いて、身近な人・あこがれの人におもしろそっくりなMii（アバター）を作るワンランク上のテクニックを、似顔絵のプロが丁寧に教えます！
★A5判／128ページ／¥1,260（税込）



To be Continued…
（10月15日発売の電撃ゲームスvol.14へ続く）
※コミック「ロスト プラネット バウンドレイブン」についてはP.314より逆にお読みください。


キャハハハハハハハハ！
ゴォオオオ
ほら肩の力抜いて抜いてェ～
ソフィー何ガチガチになって操縦してんのよォ～
オォォォォ
ティアラ様ご勘弁を！私は操縦が苦手で！
苦手なモノは克服しないと！
うりゃ！
あ～！目隠しはダメです！
ザガガ
キャハハハ
ゴォオオオオ
あ！
ニーナちゃん！ほらあそこ！あたい達の街よ！
ゴォオオ


ガロ大佐…オレはあなたを信じています…
必ず迎えに来ますよね…
必死に捜してるんだ…
あと少しの辛抱だ…
オレは特別なんだから…


そうか…
頭が痛い…今日はここまでにしておこう…
ガガー
パタ…
ルカス…水と食い物を与えておけ
はい
バタン…


ポタ…
ポタ…
ボルト隊長…
ありがとう…
ガッ
シド!
こっちだ!
ドドドドドド


ああ〜〜〜！
強くなる…
オレは…
強くなるんだ…
くっ…
オレは信じている！
おまえならきっとわかる…
その目で見てこい…
この星で起こっていることをな
オレの最後の願いだ
世界を見てこいニーナ！
ああああああああああ！


ドコォオオ…
なぜ…こいつだけが生き延びて…
シュッ
時間がない…任せる
隊長の仇よ…
ジャッ


うっ…
ザザッ
ドドド
ドシ…
ドドン
ズッ
……まだ息がある


ガチャ…
なぜニーナはこいつを救った？何か言ってなかったか？
シド
彼女はほとんど何も…
ドドドドドド
ドドドド


ルイーズ…
もういい
ハー
ハー
外へ出てろ…
これ以上は
無意味だ
ハア
ハア
テメェは
私が殺る！
覚えとけ！
バッ



ガキィ
ぐう!
ガロが絡んでいるな…ヤツの基地はどこだ?
おまえにあのスーツを与えたのもヤツだな!?
くっくっくっ…
女に殴られたって気持ちいいだけだぜ…
こっの…
ガッ
ガッ
ガッ
ガッ
ヤロォ～～～～!!


ドシャア
起きろ！
水だ
うまいだろ
カラン
フゥー
フゥー
もう1週間にもなるぞレオ…
NEVECに忠実であることは十分理解した
そろそろ答えてもらうぞ…
まずあの施設はなんだったんだ？
NEVECの目的は？
グル グル…
知るか…



う……
ファルコン隊に…ようこそ…
ニーナ…
まさか…まさかおまえに移植されていたとは…
オレは今ドライブを追ってるのか…
おまえを追っているのか…
ちくしょう…
ポロ…


隊長…気をつけて罠の可能性が…
ああ
ゴロ…
離反者か…若いな辛うじて生きているが…
VSにもAKの爪跡が
どうするボルト?
そんな目で見ないでよ


ゴオオオ…
ん？
ゴオオオ…
ルイーズ ちょっと 止まるぞ
了解
ドゥ


ファルコン隊なら聞いたことが…
隊を仕切ってるヤツが元オールドの英雄だとか…
その隊に接近しドライブを奪うんだ
我々暗人の得意分野だおまえなら簡単だろう
いや…今村を離れては…
村の心配はするなおまえがドライブと戻るまではなんとか守ってみせる
現状この選択しか残されていないのだ!
………
はい!


まさか…
あの
おっさんが⁉
ギイ…
サーマル
ドライブ
という
装置がある
NEVECが
極秘で開発した
T・ENGを
増幅する装置らしい
それさえ
手に入れれば
この衰退した
暗人の村も
緑あふれる場所に
なるかもしれん
聞いたときは
身震いしたよ…
バカな…
嘘に
決まってる！
私も
疑った
見ろ
だいぶ
古いものだが
設計図の一部だ
きめ細かく
説明されている
実在すると
考えたい
現に研究施設は
破壊され
ドライブは
開発者もろとも
一時姿を
消していた
そして現在は
ファルコン隊という
傭兵集団の
隊員の手に
あるらしい…

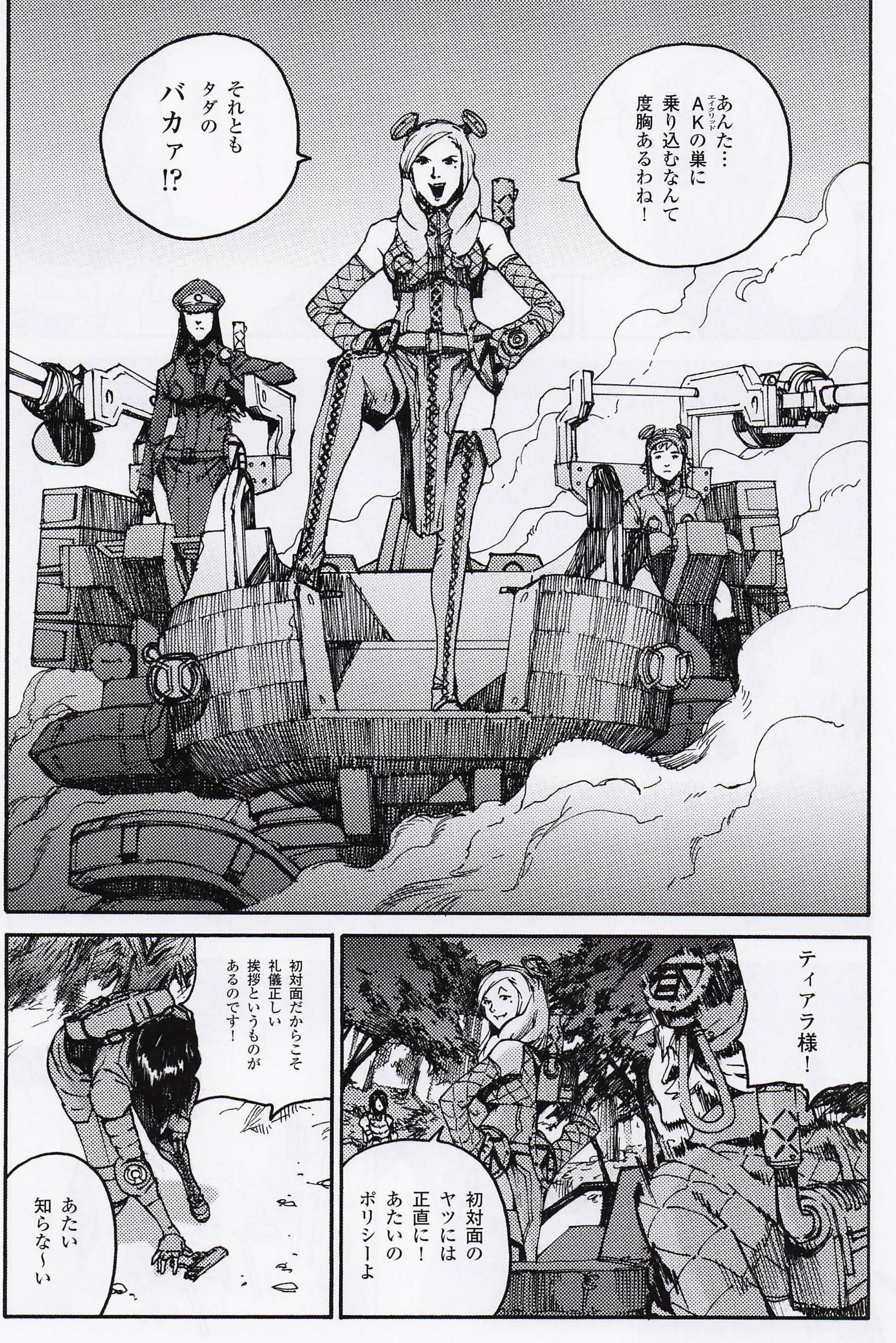

ハルよ
ちょっと歩こう…
先日武器屋が村を訪れただろう
ああ…あのやたら熱いおっさん…タダなのに手際よくVSの整備をしてくれたよ
確かに武器やVSの知識は超一流だったが…
それ以上に有益な情報までいろいろ教えてくれてな
この村を救ってくれる術になるかもしれん


今回の任務はご苦労だった…
3人も命を落とすとは…T・ENGさえあれば助かったのに…
すまん…みんな…
村長…もうこの村で武器を持てるものは残り少ない…
それ以前に食料不足だしほかの雪賊の襲来も増す一方だ
限界だ…どう考えてもこの先…
終わりなのか…


ガサッ
ガサッ
ハァ
ハァ
くそ！ ニーナ…
なんちゅう ヤバいとこへ 迷い込むんだよ…
はぁ～
カチ…
時間が ないって いうのに…


なんか知らないけど あんた 気に入ったわ
見てたわよ AKなんかと 語り合おうと して…
その変わった スーツも 面白いわね
どう？ あたい達の 街まで 案内するわ
戻って ゆっくり 話しましょ 名前は？
…… ニーナ…
轟賊の ティアラよ お供の２人は ソフィーと キリコ
よろしくね
…… よろしく


お嬢！無礼なソフィーを黙らせましょうか？
っていうか2人ともちょっと黙っててよもォ～！
は！
ホラ…あたいに礼を言いたい人がここに…
あァ～！ちゃんと人の話聞きなさいよ～！
助けたのに～！
うっ…
いけない！怪我をしてるわ！
ガクッ
ごめんなさい…ホーミング系の武器は的が広くて…このスーツハーモナイザー付きですか？
ええ…
キリコ…AKのT・ENG（サーマルエナジー）の回収を
はっ！


あんた…
AK（エイクリッド）の巣に
乗り込むなんて
度胸あるわね！
それとも
タダの
バカァ!?
ティアラ様！
初対面の
ヤツには
正直に！
あたいの
ポリシーよ
初対面だからこそ
礼儀正しい
挨拶というものが
あるのです！
あたい
知らな～い

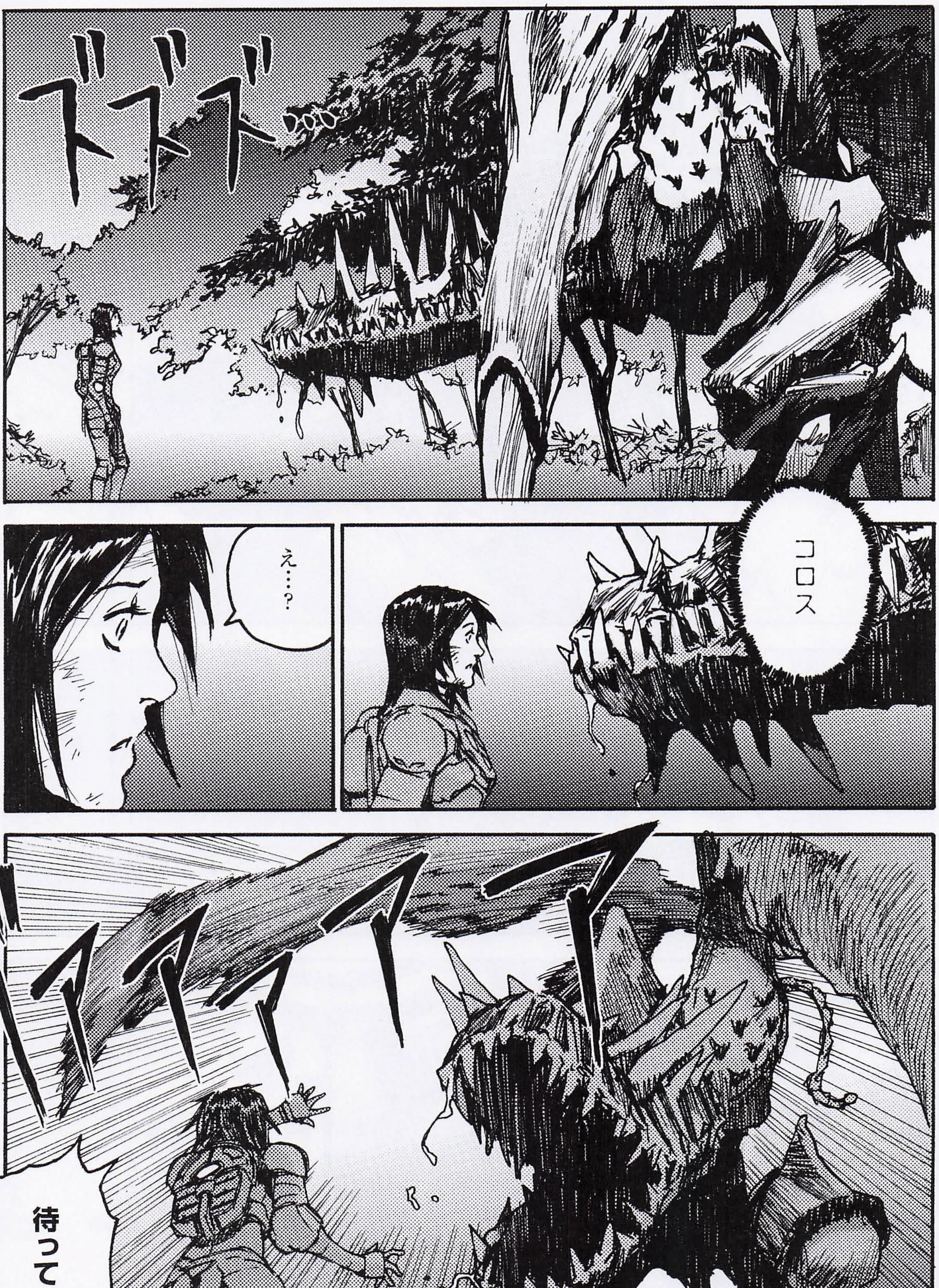


お見事
ティアラ様！
すばらしい
戦いっぷりですわ！
ソフィー！
ピキキ…
28秒です…
ちっ！
バリィィィイン…
自己ベスト
塗り替え
ならず…
うっ…
カラララ…
カシャ
カシャ
ズジュウウ

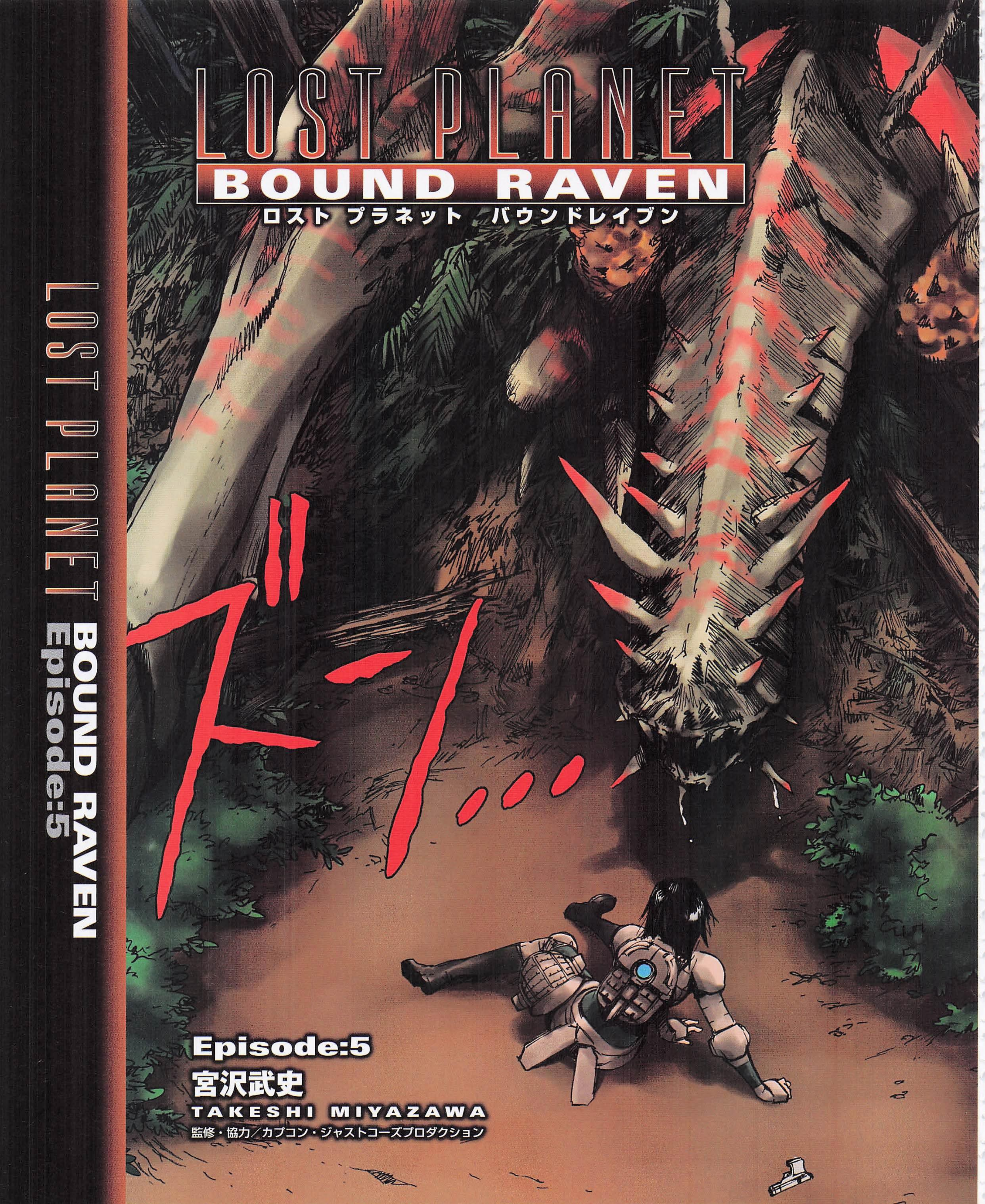

ズドドドド
ズボボン!
シュ
シュ!
ドッ
きゃあ!


ティアラ様！弱点を！
わかってるって！うるさいわよキリコ！
キャハハハ！天罰タ～イム！


あら
ごめんねェ～！
ドカァ
ズザザザ


ズズズ
コロス
え…？
ヴァアアアア
待って！


戦う気は ないわ
この通り 私は何も 持ってない…
私は 敵じゃない
一度 あなたたちの声が 聞こえたの…
わかり合える 気がする… もう一度、 声を…
グルル…
聞かせて…



LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:5
Episode:5
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション



うぐっ！
ドド
バキ
バキ
ズー
ズズーー
ハア
ハア


LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
バキ バキ
ズドーン…
ファルコン隊を去った
ニーナの行方は…!?
連載第7回!!
バキィ
バキ
ボッ

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め!

LOST PLANET BOUND RAVEN

ロスト プラネット　バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

NEVEC（ネベック）の戦士・レオと傭兵部隊・ファルコン隊の激闘を境に、物語が大きく動き始めた「バウンドレイブン」。ボルトの死、ニーナの除隊、レオの捕縛と、動き出したドラマから目が離せない！　その前に物語を振り返っていこう。



いよいよ第2部開始！その前に第1部をおさらい

惑星の原住生物・AKを飼育し、T-ENGを直接取り出すことを目的としたAKファーム。この施設内に仲間が取り残されたとの情報を入手したファルコン隊は、さっそく救助へと向かった。彼らはそこで特殊なスーツをまとったNEVECの兵士・レオと遭遇する。たった1人でファルコン隊の前に現れたレオは、スーツの力により、人間離れした身体能力を発揮し、格闘技だけで隊員達を次々に倒していった。レオのスーツは驚異的な回復機能も備えており、激しい銃撃による傷も瞬時に回復してしまう。まるで攻撃を受け付けないスーツの性能を前に、なす術がないファルコン隊。しかし、ボルトは義手に備わっていた特殊なアンカーによりレオを捕縛し、エネルギーガンの大爆発によりレオを倒すのだった。この爆発でボルトは戦死。ファルコン隊は偉大なリーダーであり、隊の精神的な支柱でもあった人物を失うことになる。一方、戦いに敗れたレオは、ニーナらによって助けられ、かろうじて一命を取り留めるものの、ファルコン隊に捕らえられてしまうのだった。自らのスーツによる大量虐殺、そしてボルトの壮絶な最期。さまざまな死を見てきたニーナは、ボルトが死の直前に残した「世界を見て来い」というメッセージに従い、ひそかにファルコン隊を抜け、当てのない旅に出ることに……。

傭兵部隊 ファルコン隊

依頼しだいでどんな要請にも応える傭兵部隊。砂漠に拠点を構え、多くの隊員とVS（バイタルスーツ）を擁する大部隊だ。隊員には腕利きの兵士が揃っている。

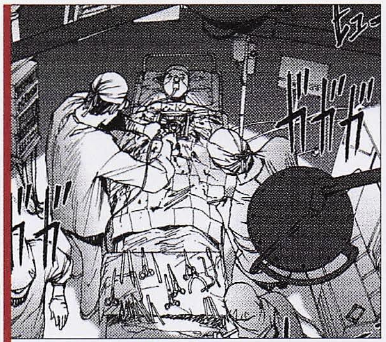
本作の主人公 ニーナ

生命維持機能を備えた特殊スーツを着た女性。スーツの機能によりAK（エイクリッド）を無意識に呼び寄せていたが、少しずつ制御できるように。

前回の重要なポイント

若き研究者と兵士達の過去

画期的な研究をめぐる思惑と悲劇





サラ

独自の理論でサーマルドライブの開発を進めていた若き研究者。サーマルドライブがほぼ実用段階にまで漕ぎ着けたところで、NEVECが軍事目的に使おうとしていることを知り、施設を爆破した。

物語の時代から数年前、ニーナの母であり研究者であったサラと、同僚の研究者であったケンゾウは、NEVECの研究所にいた。彼らはここでT-ENGを効率よく別のエネルギーに変換する研究を行っていた。T-ENGは、一度電気などに変換するが、この変換効率がよいほど、多くのエネルギーを発生させることができる。やがてそのための画期的なサーマルドライブが完成するが……。

ニーナに託されたサーマルドライブ

▲エネルギー不足の解消という平和利用を目的に研究を進めてきたサーマルドライブが、軍事目的に利用されてしまう。これに焦りと危機感を感じたサラは、愛する娘にサーマルドライブを移植することを決意する。苦渋の決断というにはあまりに残酷だが、その真の目的とは？



サーマルドライブ

◀エネルギーが不足しているEDN-3rdの救世主になるはずだったサーマルドライブ。画期的な研究成果は日の目を見ることなく、ニーナの体内へと隠された。

飽くなき上昇志向と運命の分岐点





レオとクロエ

出世することに意欲を燃やすレオ。バーで働いていたクロエがNEVEC、そしてレオのもとを離れた理由とはなんなのだろうか。

サラが研究を行っていたのと同じ頃、NEVECには若きレオとクロエの姿があった。新米兵士であったレオは、当時からガロに心酔し、尊敬と憧れの対象として自らの上昇志向を激しく燃やしていた。そんなレオと親密そうに語るクロエだったが……。



ボルト隊長

レオとの戦いにより命を落とした、ファルコン隊の元隊長。左腕の義手に備わった特殊な武器で、レオを戦闘不能状態にまで追い込んだ。



ケンゾウ

ニーナの育ての親。その昔ニーナの母親とともにサーマルドライブの研究に携わっていた。研究所を抜け出してからは傭兵となった。



ハル

年齢が近いこともあり、ニーナとは親しい間柄の男性隊員。普段は言動も軽めだが、いざ戦闘になると冷酷なほどの戦闘能力を発揮する。



クロエ

長い黒髪がトレードマークの女性隊員。常に冷静で、狙撃が得意。過去にNEVECで働いていたことがあり、レオとは親しい間柄だった。



ルカス

真面目な性格の男性隊員。発言内容をめぐっては仲間にいさめられることが多いものの、情報処理能力の高さは一目置かれている。



ルイーズ

VSの整備もこなせる、メカニック兼女性兵士。無意識にAKを呼び寄せてしまうニーナの能力を嫌い、彼女から遠ざかっている。



ヘクター

長身、髭面、スキンヘッドと一見強面に見える男性隊員。しかし、仲間を思いやる心を持った優しい人物である。ルイーズと親しい。



シド

終始寡黙な男性兵士。会話の際も言葉が少ないが、相手の気持ちをくみ取る能力に長けている。作戦では斥候や暗殺を担当。

謎の組織 NEVEC

物語の舞台である惑星EDN-3rdで入植事業を開始して以来、さまざまな形で雪賊と対立し、圧制を強いてきた巨大組織。EDN-3rdで発見された新種のエネルギー・T-ENG(サーマルエナジー)を独占しようと、さまざまな研究、活動を行っている。



敵の黒幕・ガロ大佐

ファルコン隊と何かとぶつかることが多いNEVECの大佐。若い頃からケンゾウやニーナの母とは面識がある。



高速の戦士・レオ

特殊なスーツの力を借りてボルトと戦うも瀕死の重傷を負った兵士。戦いのあとファルコン隊に捕らわれている。

NEXT EPISODE LOST PLANET BOUND RAVEN

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の漫画はP.314より逆開きで始まります。



電撃ゲームス Vol.13

デンゲキニンテンドーDS 11月号増刊
2010年9月24日発行・発売
第10巻 第22号 通巻173号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7530（編集） TEL 03-6866-7500（広告）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks（小林博明）

表紙タイトル
ファイナルファンタジーXIV

STAFF

■**編集長**　千木良章

■**副編集長**　野村一真／本多昇

■**デスク**　宮下雅史

■**編集**　飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮（うどん企画）／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀

■**ライター**　青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／宇佐美理沙／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／大谷修斗／大山祐平／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤治男／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中鉢貴之／中村信之介／中村康明／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺一史／渡辺隆行／倉西誠一

■**編集補助**　保坂真優美／森田留衣

■**デザイン**　虻川貴子／杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦（MUTE）／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高野册／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ

■**カメラマン**　小木野洋也／河本純一／高野裕靖／田北宏次／塚原孝顕／外崎久雄／中蔦仁己／林久平／藤田晃史／松田和弘／尹哲郎

■**電撃ゲームメディア総編集長**　江口聡

お便りの宛先

〒160-8326　（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！　最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！　電撃ゲームスで掲載したインタビューなどもアップされるので、読み逃した人はチェックしてみよう。また、本誌Webアンケート（P.177参照）の回答も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃の攻略本

電撃の攻略本の最新刊の情報は、公式サイトでもチェック！　各書籍の主な掲載内容やおすすめポイントのほか、ページを「ちょっと見する」ことも可能!!

http://kouryaku.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書（編集、ライターのどちらを希望するか明記）、②ゲーム紹介文（800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可）、③自己紹介文（ゲームへの思い入れや得意なゲームなど）を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上（学生不可。経験不問。未経験者歓迎）
・編集部（東京・新宿）まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画 頭文字「す」のゲームの思い出 編集部が語る

■スーパーマリオブラザーズ（FC・1985年・任天堂）
小学生の当時、このソフトをヤラせてと、女子の家に遊びに行き、甘～い部屋の雰囲気やイチャイチャなど、女子とのイロイロなアレを夢心地で満喫した。子供に戻りたい。（野村）

■スパルタンX（FC・1985年・任天堂）
中学生の頃、友達の辻林くんの家で何度もプレイして1周目をクリアしたゲーム。ジャッキーは「アチョー」って言わないよ～と思いながらプレイした。蛇と蛾が強敵w（宮下）

■スペースハリアー（AC・1985年・セガ）
駄菓子屋ゲーセン族だった当時の俺にとって、このゲームは世界観、筐体、料金、すべてにおいて敷居が高すぎた。いつも他人のプレイを羨望の眼差しで見つめてました。（まっつ）

■スーパー・ブラックオニキス（ゲームブック・1987年・東京創元社）
国産ゲームブックの最高峰といえばコレでしょう。完成度の高い双方向型のシステムやパーティプレイの実現などにシビれました。個人的ゲームブックランキングの第2位です。（TTR）

■スーパーリアル麻雀PⅢ（AC・1988年・セタ）
「かすみ、かっちゃった～♪」のセリフは完全にトラウマ。ハネ満とかであがると天和（笑）をあがり返されたり、倍満をテンパイすると相手は四暗刻だったりの極悪仕様も最高w（じゅし）

■スクウェアのトム・ソーヤ（FC・1989年・スクウェア）
カーディフの丘から見たサウスエンドの街の場面がすごく好きで、あれを見るために何度もプレイしました。音楽が植松伸夫氏なのもすごくいい。あと、ベッキーは俺の嫁。（megane）

■ストライダー飛竜（MD・1990年・セガ）
不思議なテンポを奏でる音楽、カッコいい斜めジャンプやサイファー、謎の中華三姉妹などが記憶に残る。反重力装置に振り回されて、よくミスしていたこともいい思い出です。（平岡）

■スーパーフォーメーションサッカー（SFC・1991年・ヒューマン）
自分がサッカーを始めたタイミングで発売され、海外サッカーを観るきっかけになったゲームです。友達とリアルで前後半45分プレイしたりもしました。若かったな……。（トミー）

■ストリートファイターⅡ（SFC・1992年・カプコン）
ゲーセンで遊んだと仮定すると、価格の何百倍ももとを取ったであろう作品。立ちスクリューとかめくりとか、勉強そっちのけで練習してましたよ（笑）。（編集O）

■ストリートファイターⅡ'（AC・1992年・カプコン）
対戦で連勝できるようになってからは一日中ゲーセンにいた気がする……。対戦相手が欲しくて無理やり友人に格ゲーをやらせたけど、一緒にハマってくれてよかったw（谷口）

■スマッシュTV（GG・1994年・アクレイムジャパン）
当時ちょっとしたブームだったような気がするのですが、おかしな（残酷風味）TV番組を題材にしたアクションゲーム。いろんな機種で発売されてましたが、やっぱGGでしょ。（倉西）

■水滸演武 ～風雲再起～（SS・1996年・データイースト）
「タイガーバズーカじゃっ！」でおなじみの溝口さんのゲスト参戦がツボ。カッパの阮小五を愛用してた記憶もよみがえりました。これでも喰えだぎゃ（魚や蟹を投げながら）。（そみん）

■スーパーマリオ64（N64・1996年・任天堂）
中学生の頃、ロクヨンを買った友人が3Dスティックでクリクリとマリオを動かしているのを見て、僕もクリクリする手が止まらなくなった。ロクヨンのコントローラは秀逸！（アラケン）

■スペースボンバー（AC・1998年・彩京）
「チ・キュ・ウ・ク・レ」と迫るウンモ星人に、「ダメだっ！よそあたって！」と切り返すアメリカ大統領がツボ。簡単そうで難しく、やり込もうかと思ったら店から消えていた。（雅）

■スターオーシャン セカンドストーリー（PS・1998年・エニックス）
ボイスコレクションを95%まで育てるなど、「やり込み」という概念を初めて自分に植えつけてくれたソフトでした。当時は「ど～じん」を知らなかったので、それもか……。（Bros）

■スペースチャンネル5（DC・1999年・セガ）
うららとモロ星人は今でも珠玉のキャラだと思う。本作もパート2もラストは超感動。いつか『パート3』を作ってほしいけど、スペースマイケルはもういないのね（泣）。（おしょう）

■スーパーロボット大戦α（PS・2000年・バンプレスト）
当時まだ電プレのバイトだった自分は、攻略データ班の班長として主人公の生年月日と血液型の組み合わせ全パターンで精神コマンドを調べた。あしゅら男爵と1500回は戦った。（先輩）

■スカイガンナー（PS2・2001年・SCE）
3DフライトSTGは数あれど、個人的に世界観が断トツで好きな1本。今でもOPを見るだけで涙ぐむ自分、キメェ。続編……せめてコミック版の単行本を出してほしい！（KK@）

『RED DEAD REDEMPTION』など、発売直後の話題作も猛プッシュ！

Vol.14は『タクティクスオウガ 運命の輪』や『RED DEAD REDEMPTION』の特集など、発売直前・直後の話題作の情報が超充実。また『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の開発者インタビューや、『MHP 3rd』をはじめとする年末の期待作の最新情報も見逃せない！

電撃ゲームス Vol.14

10月15日（金）発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。

Pokémon's History of Fourteen Years

ポケットモンスターブラック ポケットモンスターホワイト 序盤ストーリーをダイジェスト攻略



▲最初に出会うジムリーダー、ポッド・デント・コーンの3人。各シティで待ち受けるジムリーダーを倒していこう。

今回は旅立ちからサンヨウシティでの最初のジムリーダー戦、そして注目の最新システム「Cギア」入手までをチェック！　ジムリーダー戦はポケモンのタイプによる相性を覚える絶好のチャンス。把握して今後の戦いに役立てよう。右のチャートには各どうろで捕まえられるポケモンと、入手できる道具の一覧を掲載。<いあいぎり後>の先にあるアイテムは、ひでんわざの「いあいぎり」が使えるようになってから入手できる道具だ。

ジムリーダー戦はタイプの相性が命!

サンヨウシティのジムリーダーは、ゲーム開始時に選んだポケモンに対して相性のいいポケモンを使ってくる。しっかりレベルを上げていても相性の悪さにはなかなか立ち向かえない。ここまでに捕まえたほかのポケモンを使うか、ゆめのあとちにいる女の子からもらえるポケモンを使って戦おう。もらえるポケモンは自分が最初に選んだポケモンに応じて決まるが、ここではジムリーダーが使ってくるポケモンに対して相性のいいポケモンが必ずもらえる。これなら楽に戦えるはずだ。



▲女の子からポケモンをもらえば、自分のポケモン<ジムリーダーのポケモン<もらったポケモンという3すくみのかたちに。



▲必ず相性の悪いポケモンと戦うことになるリーダー戦。効果がバツグンだと、相当レベルを上げない限りはほぼ勝ち目なし。

【カノコタウン】
- 最初のポケモンを選び、ベル・チェレンと初めてのポケモン勝負
- アララギ博士から「ポケモン図鑑」をもらう
- ママから「タウンマップ」をもらい、旅立つ

【1ばんどうろ】
出現ポケモン:ミネズミ／ヨーテリー　道具:なし
- アララギ博士にポケモンの捕まえ方を教えてもらう
- ベル・チェレンと捕まえたポケモンの数を勝負

【カラクサタウン】
- アララギ博士にポケモンセンターを案内してもらう
- プラズマ団の演説を聞いた後、N(エヌ)とポケモン勝負

【2ばんどうろ】
出現ポケモン:ミネズミ／ヨーテリー／チョロネコ　道具:キズぐすり×2／モンスターボール
<いあいぎり後>スーパーボール／いいキズぐすり
- ママから「ランニングシューズ」をもらう(Ⓑボタン押すとダッシュになる)
- ベルとポケモン勝負

【サンヨウシティ】
道具:スピーダー／スーパーボール
- トレーナーズスクールでチェレンとポケモン勝負
- サンヨウジムでジムリーダー戦!→勝利でわざマシン83「ふるいたてる」を入手
- マコモから「ゆめのけむり」の入手を頼まれる(ひでんマシン01「いあいぎり」を入手)

【ゆめのあとち】
出現ポケモン:ムンナ／ミネズミ／チョロネコ　道具:ディフェンダー
<いあいぎり後>モンスターボール／まひなおし／むしよけスプレー／キズぐすり
- 「いあいぎり」を使って奥へすすむ
- ムンナを発見し、プラズマ団とポケモン勝負!→勝利すると「ゆめのけむり」を入手
- サンヨウシティに戻って、マコモから「Cギア」をもらう

3ばんどうろを通り、さらなるシティへと旅を続けていく……

ここまでに出会えるポケモン11匹

「ゆめのあとち」までに出会えるポケモンは全11匹。最初の3匹のうち、自分が選んだ以外の2匹はまだ入手できない。



▷▷NO.007 ミジュマル
▷▷DATA みず
ラッコポケモン
0.5m／5.9kg
特性:げきりゅう
主なわざ:みずでっぽう
いあいぎり:○ 覚えられる!



▷▷NO.015 チョロネコ
▷▷DATA あく
しょうわるポケモン
0.4m／10.1kg
特性:じゅうなん／かるわざ
主なわざ:ねこのて
いあいぎり:○ 覚えられる!



▷▷NO.021 ヒヤップ
▷▷DATA みず
みずかけポケモン
0.6m／13.5kg
特性:くいしんぼう
主なわざ:みずでっぽう
いあいぎり:○ 覚えられる!



▷▷NO.001 ツタージャ
▷▷DATA くさ
くさへびポケモン
0.6m／8.1kg
特性:しんりょく
主なわざ:つるのムチ
いあいぎり:○ 覚えられる!



▷▷NO.010 ミネズミ
▷▷DATA ノーマル
みはりポケモン
0.5m／11.6kg
特性:にげあし／するどいつめ
主なわざ:かみつく
いあいぎり:○ 覚えられる!



▷▷NO.017 ヤナップ
▷▷DATA くさ
くさざるポケモン
0.6m／10.5kg
特性:くいしんぼう
主なわざ:つるのムチ
いあいぎり:○ 覚えられる!



▷▷NO.023 ムンナ
▷▷DATA エスパー
ゆめくいポケモン
0.6m／23.3kg
特性:よちむ／シンクロ
主なわざ:あくび
いあいぎり:× 覚えられない



▷▷NO.004 ポカブ
▷▷DATA ほのお
ひぶたポケモン
0.5m／9.9kg
特性:もうか
主なわざ:ニトロチャージ
いあいぎり:× 覚えられない



▷▷NO.012 ヨーテリー
▷▷DATA ノーマル
こいぬポケモン
0.4m／4.1kg
特性:やるき／ものひろい
主なわざ:たいあたり
いあいぎり:× 覚えられない



▷▷NO.019 バオップ
▷▷DATA ほのお
こうおんポケモン
0.6m／11.0kg
特性:くいしんぼう
主なわざ:やきつくす
いあいぎり:○ 覚えられる!



▷▷NO.037 タブンネ
▷▷DATA ノーマル
ヒヤリングポケモン
1.1m／31.0kg
特性:いやしのこころ／さいせいりょく
主なわざ:リフレッシュ
いあいぎり:× 覚えられない



◀巨大なスカイアローブリッジを渡り、大都市ヒウンシティへ。



◀まだその姿を現さない伝説のポケモン。どこで出会えるのか。

新たなる街、さらなるバトル まだ見ぬポケモンたちが待っている

今回の攻略は、ジムバッジをやっと1つ手に入れただけと、まだ序盤の序盤。次々と現れるジムリーダー達からジムバッジを勝ち取り、まだ100種以上いる新しいポケモンたちに出会うため、イッシュ地方を隅々まで旅しよう。謎の人物・N(エヌ)やプラズマ団のゲーチス達が物語にどう関わってくるかも注目だ。



ゲーチス
▲カラクサタウンで演説をしていたプラズマ団の男。その目的はいったい?

絶対の方程式なきバトル

17のタイプが基本のジャンケン合戦

バトルの基本は、ポケモンが持つタイプの相性によるジャンケンとなる。しかし、その手はグー・チョキ・パーの3つではなく、17種類ものタイプに分かれている。さらにタイプを2つ持っているポケモンがいたり、わざとの相性やとくせいも絡んでくる。結果、「17つ巴」にとどまらないかけ算になるので、必勝法を見出すことはほぼ不可能に近い。手持ちの6体でどんな相手とも戦えるような編成に頭を悩ませることになる。



▲レベルなどの数値に加えて、相性のよしあしが勝負の分かれ目。知識量の差がバトルの結果を左右する。

ダメージ量　◎：ダメージ2倍　△：ダメージ半減
×：ダメージなし　無印：ダメージ通常

攻撃するわざのタイプ ＼ 攻撃を受けるポケモンのタイプ	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト	ドラゴン	あく	はがね
ノーマル													△	×			△
ほのお		△	△		◎	◎						◎	△		△		◎
みず		◎	△		△				◎				◎		△		
でんき			◎	△	△				×	◎					△		
くさ		△	◎		△			△	◎	△		△	◎		△		△
こおり		△	△		◎	△			◎	◎					◎		△
かくとう	◎					◎		△		△	△	△	◎	×		◎	◎
どく					◎			△	△				△	△			×
じめん		◎		◎	△			◎		×		△	◎				◎
ひこう				△	◎		◎					◎	△				△
エスパー							◎	◎			△					×	△
むし		△			◎		△	△		△	◎			△		◎	△
いわ		◎				◎	△		△	◎		◎					△
ゴースト	×										◎			◎		△	△
ドラゴン															◎		△
あく							△				◎			◎		△	△
はがね		△	△	△		◎							◎				△

◀バトルではポケモン自体の相性だけでなく、わざの相性も複雑に絡み合ってくる。相性を強めるわざを習得するのも、相性を補うようなわざを習得するのも自由だ。

新とくせい&わざが満載 最新作のバトル傾向は？

『ポケモンブラック・ホワイト』には新たなとくせいやわざが大量に登場する。なかには複数同士のバトルでこそ効果を発揮するようなわざもある。並び順がカギになりそうなトリプルバトルやローテーションバトルという新ルールも登場し、戦略性はさらに深まった。新たなバトル理論での戦いが勃発しそうだ。



▲特定の2つのわざを同じターンに出して組み合わせることで「コンビネーション技」が発動。わざ自体の威力はもちろん、強力な追加効果も発生する技だ。



▼相手の逆端のポケモンには攻撃が届かないという特殊なルールのトリプルバトル。攻撃を当てやすく受けやすい真ん中のポケモン選びが重要になるだろう。

また一歩終わりのないゲームへと近づいたのかもしれない。

そしてもうひとつ、『ポケットモンスター』シリーズはゲーム内だけにとどまらず、今まで誰も考えなかったような携帯ゲーム機の新しい遊び方の提案の場にもなっている。なかでもゲーム業界以外から大きな注目を集めたのが映画との連動である。「劇場版ポケットモンスター」シリーズでは、2003年に公開された6作目「七夜の願い星 ジラーチ」より「ポケモン引換券つき前売り券」を発売。このときは『ポケモンルビー・サファイア』でジラーチを受け取ることができた。そして引換券がすっかり定番となった2007年、記念すべき映画10作目以降は、なんと劇場のスクリーンからもポケモンを配信。映画で活躍した幻のポケモンを映画を見ながら、その場で受け取ることができるようになった。こういった新しい遊びを提供しながらも、過去のシリーズ作品で育てたポケモン達を思い出ごと最新作に引っ越させるダブルスロットのような、ファンへの気持ちの面での配慮を忘れない姿勢は、今も続いている。おそらくプレイヤー以上に開発スタッフの方々はすべてのポケモンを我が子同然に愛しているのだ。

お気に入りの1匹を見つけよう 新たなポケモンとの出会い

エンディングまでに登場する100種以上のポケモンは、すべてがこれまでに見たことのないポケモン達。タイプも大事だが、相棒と呼べるお気に入りのポケモンを見つければ、冒険の旅はもっと楽しくなる。



ポケットモンスターのゲームシステム

最高点で交わる深みとバランス

最先端技術の魂

NO 通信 NO ポケモンライフ

『ポケットモンスター』の基本は、収集・育成・対戦・交換の4つ。これらの要素は、〝通信〟という遊び方をプラスすることで真価を発揮する仕組みになっている。①収集と交換：2タイプのソフトが同時に発売され、片方にしか出現しないポケモンがいるので、通信をせずにゲームの目標の1つである〝すべてのポケモンを集める〟ことはできない。1本のソフトをどんなに遊び込んでも100%のやり込みは不可能という、ある意味ゲームとしては掟破りな作りだが、この割り切った作りこそがシリーズの人気に繋がっているのも事実。②育成：ほかのプレイヤーからもらったポケモンは、経験値をちょっぴり多くもらえて早く育つという利点がある。③対戦：通信プレイの最大の醍醐味。どう相手の裏をつくかを読み合う真剣勝負ほど熱くなれるものはない。それは世界共通であり、2009年からは「ポケモンワールドチャンピオンシップス」という世界一決定戦が開かれている。

そして技術が進むにしたがって、通信する相手との距離も拡大。14年前はケーブルが繋がる範囲にいる友達との1対1だったが、Wi-Fi通信を使ったGTSでは、ついに世界中のプレイヤーと複数での交換や対戦ができるようになった。前述の世界大会もそうだが、自分のプレイの先に世界が待っているという感覚も、人気の理由の1つなのかもしれない。



▲さまざまなプレイヤーとつながるGTSでうまく交換が成立すれば、冒険がラクになることも。


▲ゲーム内の施設を利用するという形で、さほど意識せずに通信ができるという親切設計もポケモンならでは。

ポケットモンスターの遊びの基本

収集 ⟷ 育成
↕ ✕ ↕
対戦 ⟷ 交換

すべてがゲームに戻ってくる仕掛け

『ポケットモンスター』は、中身の進化と同時に、ゲーム機の外への広がりに関してもさまざまな提案をしている。映画との連動では、映画に出てくるポケモンが、映画館のその場で自分のDSにやってくるという、子供には夢のような仕掛けを実現。昨年発売された『ポケモンハートゴールド・ソウルシルバー』では、ソフト同梱の歩数計〝ポケウォーカー〟を使ってゲームとは真逆に思える「歩く」という行為をゲームの中身と繋げてしまった。そして最新作『ポケモンブラック・ホワイト』では、Wi-Fiを別の形で進化させたネットとの本格的な連動が始まった。これらの仕掛けはゲームとは関係なさそうに見えるが、ゲームから一度外に出したものがきちんとゲームの中に帰って来るようになっている。その根底にあるのはコンテンツの中心はゲームである、という考え方なのだ。

ポケモングローバルリンク
(ポケモンブラック・ホワイト)



▲DSの中にあるセーブデータをWi-Fi経由で送り、専用のWebサイトで新たな遊びが楽しめるシステム。もちろんWeb上で変更されたデータはDSに反映される。


▲ポケモングローバルリンク上でたくさん遊んで仲よくなったポケモンを、ゲーム内に連れて行って仲間にすることもできる。なかには特別な能力を持っているポケモンもいるとか!? 楽しみ方は無限大だ。

映画との連動
(ポケモンブラック・ホワイト)



◀今年の映画で配信されたセレビィを手持ちに入れて、ある場所に行くとゾロアが仲間になる。

ポケウォーカー
(ポケモンハートゴールド・ソウルシルバー)



◀ポケモンを連れて歩くだけでなく、ポケウォーカー内で野生のポケモンを捕まえて、ゲーム内に転送することも可能。



最先端技術の実験の場としてのポケモン

『ポケットモンスター』シリーズの最新作には、いつもそのときの最先端の技術が惜しみなく積み込まれる。それは携帯ゲーム機の最先端の姿のお披露目の場でもある。特にゲーム設計の大前提になっている〝通信〟に関しては、『ポケモン赤・緑』の通信ケーブルにはじまり、モバイルGB、ワイヤレスアダプタと、常に最新技術が用いられてきた。なかでもワイヤレスアダプタは『ポケモンファイアレッド・リーフグリーン』の全ソフトに同梱され、通信ケーブルをつないでの交換・対戦プレイが当たり前だった時代に大きな衝撃を与えた。このときの無線通信の技術はニンテンドーDSのワイヤレス通信機能の開発にとって大きな意味を持っていたと思われる。またゲームショップの店頭やポケモンセンターなどでワイヤレスアダプタへデータを配信する「ジョイスポット」はDSステーションへと進化し、今日に至っている。ケタ違いの本数が販売されるポケモンシリーズだからこそ、新技術の実験の場としても大きな意味を持っている。

そして2004年12月「ニンテンドーDS」が発売された。ワイヤレス、ダブルスロット、Wi-Fiと異なる3つの通信方法を持つニンテンドーDSこそが、『ポケットモンスター』が真価を発揮できる理想のハードなのではないだろうか。DSというハードの普及台数と息の長さはもちろんだが、通信をはじめとする機能が大きな魅力になっているのは間違いない。しかも、今回は状況によってすべての通信機能を使いきり、常時通信状態にしてのプレイという究極の形へと進化。AIやパターンではない人とのプレイは、確実に遊びを広げるものだ。携帯ゲーム機の外へと飛び出し、人とつながった新たな『ポケットモンスター』は、

2002年 ポケモン ルビー サファイア

■ポケットモンスタールビー・サファイア GBA/2002.11.21発売/各¥4,800(税別)
■ポケットモンスターエメラルド GBA/2004.9.16発売/¥4,800(税込)



▲最初の3匹／全382+4匹

ハードの進化で深化した、新たなポケモンの芽吹き

GBAにハードを移し、グラフィックやアニメーションなど、見た目の演出が大幅に進化した第3作目。ダブルバトルが初搭載され、ポケモンに「とくせい」が追加されるなど、バトル面での戦略性がより深くなった。劇場版アニメとの本格的な連動が始まったのもこの作品からで、2003年には映画「七夜の願い星ジラーチ」の特別前売券を買うと、映画にも登場する幻のポケモン・ジラーチを受け取ることができた。また、『ポケモンルビー・サファイア』から2年後に発売されたバージョン違いが『ポケモンエメラルド』。『ポケモンエメラルド』では新登場のポケモン・レックウザに関する新たなエピソードや、さまざまなルールでのバトルが楽しめるバトルフロンティアが追加され、新しく遊ぶ人だけでなく、『ポケモンルビー・サファイア』を極めた人でも満足できる仕上がりになっている。

2006年 ポケモン ダイヤモンド パール

■ポケットモンスターダイヤモンド・パール DS/2006.9.28発売/各¥4,800(税込)
■ポケットモンスタープラチナ DS/2008.9.13発売/¥4,800(税込)

▼最初の3匹／全484+9匹


DSの通信機能で生まれた、新たなつながる遊び

ニンテンドーDSの発売から2年弱、満を持して発売されたDS初のシリーズ作品。DSならではのタッチパネルや上下2画面をフル活用し、ポケッチなどの役に立つ新システムも多数登場。DSのGBAスロットを使った「ダブルスロット」機能を搭載し、GBAの『ポケットモンスター』各作品からポケモンを連れてきたり、Wi-Fiコネクションを通じて国内外のプレイヤーと通信プレイを楽しんだりと、新たな形で交換・対戦が実現した作品でもある。発売初週で150万本以上を売り上げ、3カ月でDSタイトルでは初となる出荷500万本を突破。バージョン違いの『ポケモンプラチナ』は、伝説のポケモン・ギラティナが物語のカギとなる劇場版の公開後に発売された。天地左右が入り乱れた新たなフィールド「やぶれたせかい」で、ギラティナの真の姿と戦う。



▲頼れるお母さんは今作でも健在。ポケモンコンテストやひみつきち作りなど、本編のストーリーに直接関係のない遊びも充実している。きのみの成長に内蔵時計が使われるなど、現実とのリンクが始まったのも今作からである。



▲バトル関連では、変則的な7つのルールを用いて戦うバトルフロンティアがポイント。今作以降、クリア後のお楽しみのひとつとして定着することになる。



▲のんびりとした雰囲気のシンオウ地方に突如現れたギンガ団との戦いも物語のカギ。伝説のポケモンで何を!?



▲ポケモンも背景も色鮮やかに、細部まで描かれるように。バトルで見せるアニメーションの多彩さも魅力的。

そして2010年……

■ポケットモンスターブラック・ホワイト DS/2010.9.18発売/各¥4,800(税込)

▼最初の3匹／全???匹


▲最初の3匹はツタージャ（くさタイプ）、ポカブ(ほのおタイプ)、ミジュマル(みずタイプ)。彼らの進化の姿も楽しみの1つ。

新たな土地で新たなポケモンが待つ

4年ぶりとなる新作の『ポケットモンスターブラック・ホワイト』。タイトルも原点回帰の黒と白の2色から名付けられている。今までのシリーズ作品に一度区切りをつけ、新たなスタートとなる今作は、エンディングまで新ポケモンしか出てこない。道中で出会うポケモンはすべてが初めて見る新種ばかりで、バトルのたびにドキドキ感と新鮮さが味わえる。赤外線、ワイヤレス、Wi-Fiと、ニンテンドーDSが持つすべての通信機能を活用する「Cギア」など、DSの可能性をさらに引き出す、すべてが大胆かつ斬新なリニューアルを施している。


▲高さや奥行きの表現など、より3D感が増したフィールド。見た目だけでなく仕掛けもすごい！



▲バージョンによって入手できるポケモンだけでなく、街の姿も違う。ここまで大きな変化は初！

の力で売り上げを伸ばしていく。その後も極めて低確率で出現する色違いポケモンやポケルスの存在が都市伝説として語られる（出現率は低いがともに存在する）など、さまざまな話題を提供することになる。

これだけの要素が詰まっているので、最新作の楽しみ方もじつにさまざま。まずはエンディングまでストーリーを楽しむことが目標にはなるとは思うが、今までのシリーズ作品がそうだったように、エンディングを迎えた後の世界こそが『ポケットモンスター』の本当の姿といえる。知識と時間を注ぎ込んで自分だけの最強ポケモン育成理論を確立し、バトルを極める（そして、あっさり破られる）のもいい。エンディングに到達したあとに今までのシリーズのポケモンも集められるようになれば、ポケモン全種を集めるのもいい。

そして、もし自分にポケモン世代の子供がいるのなら、色違いで1本ずつ買って、親子で一緒に楽しむのもオススメ。『ポケモンブラック・ホワイト』でそれぞれの違いをお互いに見せあったり、片方にしか出ないポケモンを交換することも可能。そして、色違いポケモンやポケルスなどを見つけた日には、子供のヒーローになれること間違いなし。しかし、対戦で子供を打ちのめすとおそらく本気で泣かれるので、接待プレイも必要なのは忘れずに。

世界に轟く『ポケットモンスター』の歴史

ポケットモンスターの歩み！

1996年 ポケモン赤・緑

■ポケットモンスター赤・緑
GB/1996.2.27発売/各¥3,900(税別)
■ポケットモンスター青
GB/1996.10.15(限定発売)、
1999.10.10(一般発売)/¥3,000(税別)
■ポケットモンスターピカチュウ
GB/1998.9.12発売/¥3,000(税別)



▼最初の3匹／全150+1匹

記念碑的作品にして完璧に作られた原型

記念すべきポケモン第1作目が、この『ポケットモンスター赤・緑』だ。ポケモンバトルなどのシステム面や通信ケーブルを使ったポケモンの交換・対戦はもちろん、各地をまわってチャンピオンを目指し、ポケモン図鑑を完成させるという、以降のシリーズ作品で踏襲されるストーリーの基本がすでに完成している。

本作は幻のポケモン〝ミュウ〟の存在などが口コミで話題となり、発売から1年以上たってから売り上げランキングの上位を記録するという、異例のロングセールスになった。その後、小学館の誌上限定で販売された『ポケモン青』（のちに一般販売が開始された）、新要素を多数追加した『ポケモンピカチュウ』と2つのバージョン違いが登場し、この4作品をまとめて、『ポケモン赤・緑』世代という。



▲中身がほんの少しずつ異なる2バージョンが同時発売されるという作りも話題に。ちなみに写真のマダツボミは『緑』にしか登場しないポケモン。通信しないと『赤』では入手は不可能。



▲ポケモン博士から1匹のポケモンをもらって、冒険がスタート。第1作目にしてストーリー、システムともに、最新作でも踏襲され続けているシリーズの原型がほぼ完成している。

リメイク

■ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン　GBA/2004.1.29発売/各¥4,800(税込)(ワイヤレスアダプタ同梱)

『ポケモンルビー・サファイア』のシステムをベースに生まれ変わった『ポケモン赤・緑』のリメイク作。ストーリーは基本的に同じだが、新マップを追加。すべてのソフトに「ワイヤレスアダプタ」が同梱され、ケーブルを使わない無線通信による交換や対戦などが楽しめた。



▲GBからGBAへ、ハードの進化に伴ってすべてのグラフィックが一新された。

1999年 ポケモン金・銀

■ポケットモンスター金・銀　GB(GBC対応)/1999.11.21発売/各¥3,800(税別)
■ポケットモンスタークリスタルバージョン
GBC/2000.12.14発売/¥3,800(税別)



▲最初の3匹／全249+2匹

システムがほぼ完成遠隔通信の先駆けも

『ポケモン赤・緑』の発売から3年後、ゲーム内でも同じく3年後のジョウト地方を舞台にしたシリーズ第2作目が発売。前作をベースにしつつ、ポケモンの特徴に性別、タマゴ、17のタイプなどが導入され、現在のシステムがほぼ完成された作品である。クリア後は前作の舞台であるカントー地方へ行けるようになり、伝説のポケモンを除く、前作のほぼすべてのポケモンが入手可能。さらに約1年後に発売された『ポケモンクリスタルバージョン』では主人公として男の子と女の子のどちらかを選べるようになり、伝説のポケモン・スイクンを追うストーリーも追加された。また、新機能として携帯電話を使って通信を行う「モバイルアダプタGB」を採用。遠く離れた場所にいるユーザーとも対戦や交換を行えた。



▲ポケモンにオスとメスの区別ができたのは今作から。オスとメスをそだてやに同時に預けると、タマゴが手に入ることがある。このタマゴを手持ちにいれておくとポケモンが孵る。



▲舞台となる地方は違うが『ポケモン赤・緑』の続編に位置付けられる『ポケモン金・銀』。壊滅したはずのロケット団の再登場を含め、両作品ともに登場しているキャラクターも多い。

リメイク

■ポケットモンスターハートゴールド・ソウルシルバー　DS/2009.9.12発売/各¥4,800(税込)

『ポケモンダイヤモンド・パール』のシステムをベースに作られた『ポケモン 金・銀』のリメイク作。ダブルバトルなどの要素が追加され、バトルシステムが大幅に変化。CGによるイベントムービーや、自分のポケモンを連れて歩けるなどの新要素も。



▲歴代の伝説のポケモンも含めたすべてが登場。図鑑の総数は493種に！

ポケモン人気爆発のきっかけは都市伝説

『ポケットモンスター』――累計1億本以上を売り上げているこのシリーズは、日本だけでなく海外でもゲーム、カード、アニメが融合した1つの巨大なコンテンツ「Pokémon」として受け入れられている。今や世界最大規模のキャラクターフランチャイズだろう。一番最初の『ポケモン赤・緑』がGBで発売されたのが1996年、そこからたった14年でここまで成長したゲームコンテンツはほかにあるだろうか?

『ポケットモンスター』が万国共通で受け入れられているその人気の秘密は、もちろんゲーム自体のおもしろさにある。当たり前のことではあるが〝シンプル〟で〝奥が深い〟というバランスを両立させたゲームを作るのは非常に難しい。特にバトル関連の情報量は膨大で、最新作『ポケットモンスターブラック・ホワイト』にて、おそらく600種類を超えることになるポケモンの相性を考えるのはたやすいことではない。その濃密さは出版各社から出されているシリーズ作品の攻略本の異常なほどのぶ厚さにも表れている。そしてそこにゲーム中のさまざまな要素が加わることでさらに濃く、深くなる。そうした要素は、すべてを確認することが不可能になるほどの広がりを見せ、ときには都市伝説をも生み出すのである。そもそも初代『ポケモン赤・緑』の人気に火がついたのも、「150匹しかいないポケモンに151番目がいるらしい」という都市伝説がきっかけだった。実在しないはずの151匹目のポケモン〝ミュウ〟の出現。タネ明かしをしてしまうと、通常プレイでは出ないように仕込まれていたデータがバグで出てしまったというもの。しかし、ネットも携帯電話も普及していない時代ながらあっという間に情報が駆けめぐり、『ポケモン赤・緑』は口コミ

Pokémon's History of Fourteen Years

14年目の新『ポケットモンスター』体験

『ポケモン赤・緑』当時のファンこそ今楽しみたい！

ポケットモンスターブラック・ホワイト			
発売中(9月18日発売)	各¥4,800(税込)		
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:株式会社ポケモン／販売元:任天堂／制作:ゲームフリーク	対戦
	備考	プレイ人数:1人用(通信プレイ時2～5人)	育成

最新作で新たなフェイズへと突入した『ポケットモンスター』シリーズ。初代の発売から14年が経過しても、その進化は止まらない。今だからこそかつてプレイしていた人もポケモントレーナーに復帰してみては!?





DENGEKI GAMES PUSH ［今、注目の1本］



◀博士からポケモンをもらって図鑑の完成を依頼されるところから物語が始まる、シリーズ定番のオープニング。今回のアララギ博士は、シリーズ初となる女性のポケモン博士だ。



「せーの！」で始める"今"のタイミング

シリーズ第1作目『ポケモン赤・緑』の発売から14年。4シリーズ17タイトルを経て、進化を遂げてきた『ポケットモンスター』シリーズは、ここに来て大きな革新の時を迎えた。4年ぶりの完全新作となる『ポケットモンスターブラック・ホワイト』は、ストーリー中に出現するポケモンを完全刷新。さらにシステム面でもWebやWi-Fi通信を最大限に活用して、DSの外へとその世界を広げようとしている。奥深いゲーム性、さまざまな種類のポケモン達の魅力など、子供に人気のゲームだからと敬遠するのは正直もったいない。すべてのプレイヤーがイチから始められるこのチャンスにもう一度、『ポケットモンスター』の世界へ飛び込もう！



PlayStation Portable
そして僕らは、扉の向こうの世界を知る。
つくものがたり
TSUKUMONOGATARI
That is unacceptable now. You've known the secret.
There is a story of a boy who can see AYAKASHI, not visible to the human eye.
2011.1.27on Sale (予定)
FuRyu
フリュー株式会社
〒150-0032 東京都渋谷区鶯谷町2番3号 COMSビル2階
●ジャンル:アドベンチャーRPG
●メーカー希望小売価格:6,090円(税込)
"PSP"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©FURYU CORPORATION 2010.ALL Rights Reserved./Written & Developed by Killaware
※仕様、発売日、価格は変更される可能性があります。
CERO
審査予定
レーティング



電撃ゲームス Vol.13

デンゲキニンテンドーDS 11月号増刊
発行人：渡部雅人　編集人：江口 聡　2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年9月24日発行・発売 第10巻 第22号 通巻173号
発行：アスキー・メディアワークス　〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7530（編集）
発売：角川グループパブリッシング　〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528（営業）
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-11
Ⓛ-2010/11/23
4910165361105
00619

電撃ゲームス Vol.13 付録『うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示している本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



電撃ゲームス Vol.13 付録『うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

1 6 0 - 8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.13「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒
住所 都道府県

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

電撃ゲームス

希望商品番号
(P.179を参照)

Vol. 13
読者アンケート

良い例
2 4 7 6
● ② ③ ④

悪い例
24 3 5
① ② ③ ④

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10

11 その他

12 13 14

15
①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP
⑥PSP go ⑦Xbox 360 ⑧iPod touch もしくは iPhone
⑨パソコン ⑩携帯電話 ⑪その他

16 17 その他 18

19 20

21 機種名

22 機種名

23 その他 24 その他

25 26

27 機種名

28 29 その他